LINEAGE THE CHAOTIC CHRONICLE II VISUAL FANBOOK



LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE
VISUAL FANBOOK

ISBN4-8402-2776-4
C0076 ¥1900E

9784840227766

1920076019005

MediaWorks
発行●メディアワークス
定価：本体1,900円
※消費税が別に加算されます

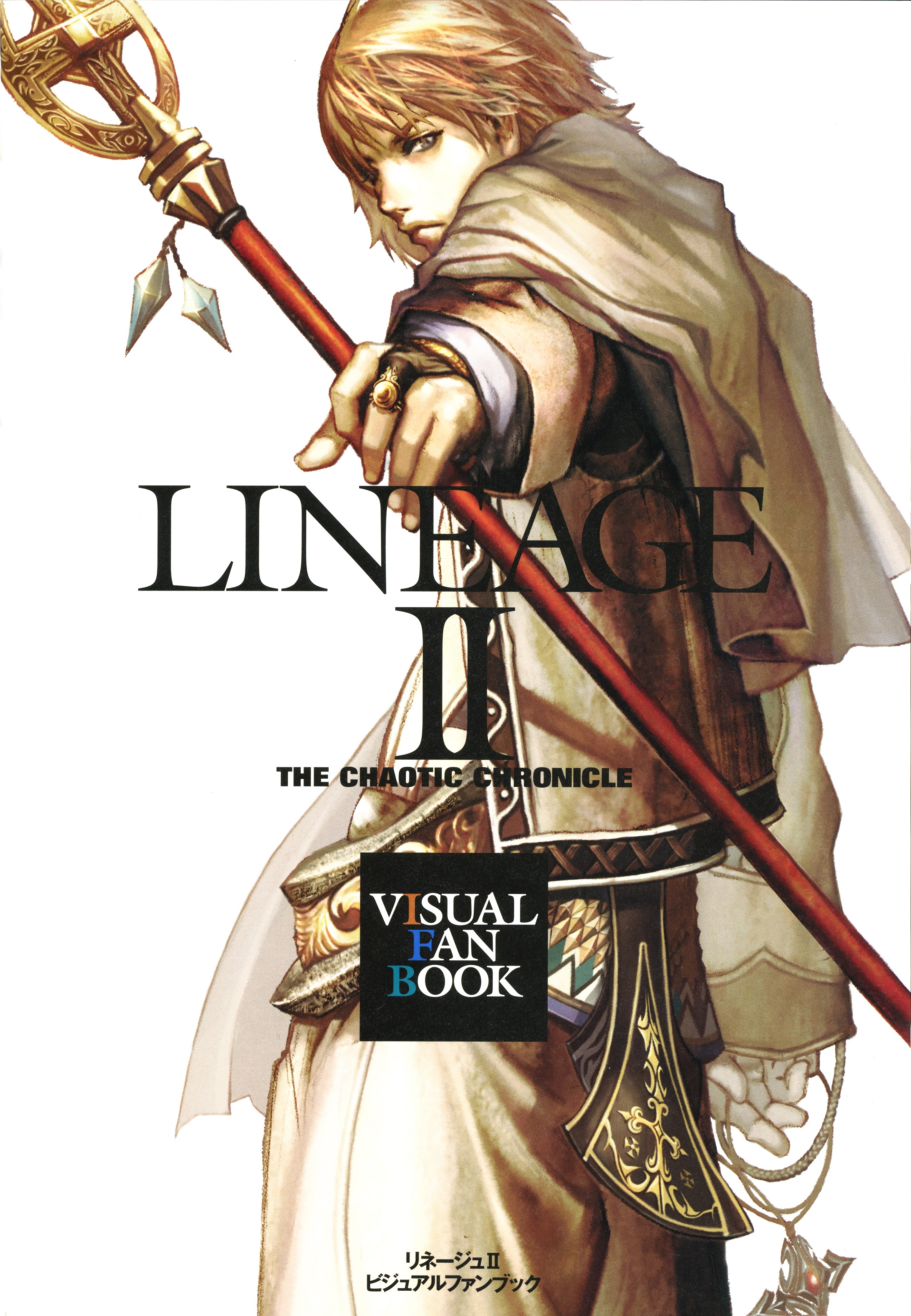
LINEAGE THE CHAOTIC CHRONICLE II VISUAL FAN BOOK

リネージュII ビジュアルファンブック

発行 メディアワークス

LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE
VISUAL FANBOOK
リネージュII ビジュアルファンブック



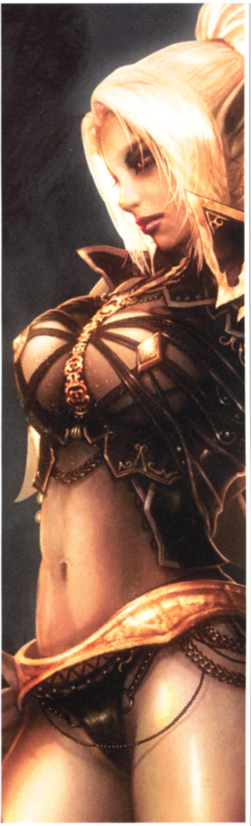


LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE

VISUAL FAN BOOK

リネージュII
ビジュアルファンブック



LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE
VISUAL FAN BOOK

CONTENTS



LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

アートギャラリー
ART GALLERY



韓国オープンベータテスト用ポスター（2003年）



韓国正式サービス開始記念
ネットカフェイベント配布用ポスター（2003年）



アメリカＥ３ブースディスプレイ用イメージイラスト（2002年）



韓国ＫＡＭＥＸおよび東京ゲームショウブースディスプレイ用イメージイラスト（2002年）



雑誌広告用イメージイラスト(2003年)



ダウンロード用壁紙に使用されたイメージイラスト(2003年)



日本正式サービス開始用イメージイラスト（2004年）



クロニクル１アップデート広報用イメージイラスト（2004年）



クロニクル１アップデート用ポスター（2004年）



雑誌広告用イメージイラスト（2003年）





背景製作用コンセプトアート（2002年、上下ともに）



背景製作用コンセプトアート(2003年、下2点ともに)









ティーザーホームページ用コンセプトアート（2002年、上下ともに）



キャラクター

CHARACTERS

身を震わす刺激を求め、風の如く世界を駆け巡る冒険者

『リネージュII』の世界で、最も人口が多い種族・ヒューマン。現実世界の人間と変わらない外見に親近感がわきやすいのか、ファーストキャラクターに選ぶプレイヤーは多い。イラストでは無骨な熟練戦士といったいで立ちの一方、3Dモデリングの方はいかにも若者といった風貌。ファンタジー戦記モノの主役ばりのルックスも、人気の秘密だろう。



HUMAN MALE

[ヒューマン|男]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

騎士然と深くあいさつをしてみれば、次は軽く手を振ってみたり。砕けすぎず、かつ適度にフレンドリーなアクションの数々もヒューマンという種族をよく現している。座りながら、見上げる空に想い描く未来はいったい……？



[あいさつ]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧なあいさつ]



[笑い]

HUMAN FEMALE

[ヒューマン|女]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

全体的に、女の子というよりも、妙齢のお姉さんといった雰囲気のアクションが多い。ちなみに、長めのローブを身に着けてゆっくりと走る女性メイジの姿は、まさに「おしとやか」という言葉がピッタリ。健康的なファイターとは正反対の動きを見せる。



[あいさつ]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧なあいさつ]



[笑い]

鋭い眼光の奥に、無限の英知と鋼鉄の意志を宿して



ファイターなら、アマゾネスのようなワイルド路線やジャンヌダルクのような女性騎士路線、メイジであれば敬虔なシスター路線……。これだけ選択の幅が広いのは、ファイターとメイジの外観が大きく異なるヒューマンならでは。種族の人気が高いこともうなずける。特に女性であれば、より自分に似合う装備を選ぶことも楽しみのひとつとなるだろう。

Job Change

ジョブチェンジ

HUMAN FIGHTER

［ヒューマンファイター］

凡庸なことこそ才能！ 転職の幅広さは全種族No.1

肉弾ジョブの基本・ファイター。高めの攻撃力と各種攻撃スキルを持ち、どんな武器を使っても優位に戦える。ただ、HP回復手段が自然治癒しかない（ただし、リラックススキルで多少回復を早めることはできる）ことには注意。



初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
ファイター	ウォーリアー	ウォーロード
		グラディエーター
	ナイト	パラディン
		ダークアベンジャー
	ローグ	トレジャーハンター
		ホークアイ

ヒューマンファイターから派生するジョブ

1次転職後

WARRIOR ［ウォーリアー］



ファイターが近距離の物理攻撃に特化したジョブ。一時的に自分の攻撃力を高めるスキルを持っており、効率よく敵を殲滅することができる。パーティ戦では、アタッカー役として活躍する。

KNIGHT ［ナイト］



ウォーリアーと同じく近接戦闘中心となるが、ナイトは防御力を重視。シールドを使った各種スキルや、敵の敵対心を高めるスキルを駆使し、ターゲットを集めるタンカー役を一手に引き受ける。

ROGUE ［ローグ］



短剣で背後から攻撃したり、弓で遠距離から攻撃したりすることを得意とするジョブ。クリティカルヒットで一気に大ダメージを与えることができるが、打たれ弱いという弱点もある。

2次転職後

WARLORD ［ウォーロード］



攻撃力を重視したウォーリアーの上級ジョブ。特に槍などのポールウェポンを使うことに長けている。一定範囲を攻撃できるスキルを持つため、1対複数の戦闘もこなせる。

GLADIATER ［グラディエーター］



ウォーリアーの上級ジョブの1つで、さらに攻撃力に特化したのが、このグラディエーター。1対1での戦闘を信条とし、得意の二刀流武器から繰り出される攻撃は、トップクラスに入るだろう。

PALADIN ［パラディン］



防御力を重視するナイトの上級ジョブ。タンカーとして活躍するナイトの基本能力はそのままに、回復や補助などを司る白魔法のさらなる強化がなされている聖なる騎士だ。

DARK AVENGER ［ダークアベンジャー］



ナイトの上級ジョブだが、その性質はパラディンと正反対な闇の騎士。ナイトの防御力を受け継いでいるだけでなく、死体からHPを吸い取ったり、闇の獣を召喚したりと、邪悪な魔法の数々を使う。

TREASURE HUNTER ［トレジャーハンター］



短剣での戦いに特化した、ローグの上級ジョブ。暗殺者の如く、HPの高い敵でも背後からしとめる。また、一時的に移動速度を上げるスキルを持ち、足が遅いヒューマンの弱点を補える。

HAWK EYE ［ホークアイ］



ローグの上級ジョブの1つだが、ホークアイは弓での攻撃を得意とする。遠距離からスナイパーとして敵をしとめたり、範囲攻撃スキルで密集した敵をまとめて攻撃したりと、戦い方の幅も多彩。

Job Change
ジョブチェンジ

HUMAN MAGE
［ヒューマンメイジ］

専門分野への道が用意される あらゆる可能性を秘めた魔術師



魔法使いの初期ジョブが、このメイジ。魔法使いジョブは攻撃系／回復系／召喚系の３つに大別できるが、ヒューマンメイジはどのジョブでも大成できる可能性を秘めている。ただ、詠唱速度が遅いので、マスタリー系のスキルで補完しよう。

初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
メイジ	ウィザード	ソーサラー
		ネクロマンサー
		ウォーロック
	クレリック	ビショップ
		プロフィット

ヒューマンメイジから派生するジョブ

1次転職後

WIZARD
［ウィザード］



攻撃系の魔法を得意とする、メイジの上級ジョブ。四大元素を基にした魔法をメインに、簡単な召喚魔法なども使うことが可能だ。パーティ戦では、強力なダメージ源のアタッカーとして活躍できる。

CLERIC
［クレリック］



神の奇跡・白魔法を使うことを得意とするメイジの上級ジョブ。攻撃手段が乏しいためソロは難しいが、ヒーラー役としてパーティでは必須の存在だ。また、補助魔法で仲間を強化できる点も強み。

2次転職後

SORCERER
［ソーサラー］



四大元素魔法を極めたウィザードの上級ジョブ。1対1でも1対複数でも、比類なき攻撃力を誇る。ただ、その代償として自身の脆弱さがあり、本当に活躍するためにはタンカーとの連携が必要となる。

NECROMANCER
［ネクロマンサー］



ウィザードの上級ジョブで、暗黒魔法の使い手。敵のHPを吸い取ったり、毒で徐々にダメージを与えるなどの間接的な攻撃が特徴。また、ゾンビを召喚して、自分の代わりに戦わせることも可能だ。

WARLOCK
［ウォーロック］



召喚魔法に特化した、ウィザードの上級ジョブ。召喚にはコストがかかるが、状況に応じた召喚獣を呼び出すことで、物理攻撃、魔法攻撃、一時的なタンカー役など、あらゆる局面で活躍できる。

BISHOP
［ビショップ］



白魔法のなかでも、さらに回復を極めたクレリックの上級ジョブ。クレリック同様、パーティプレイでは必須の存在であるが、それだけにビショップの立ち回り自体がパーティの運命を左右することも。

PROPHET
［プロフィット］



味方を強化する魔法を得意とするクレリックの上級ジョブ。決して派手ではないが、高レベルの強化魔法の効果は計り知れない。またヒューマンメイジ系では、唯一重装備が着られるジョブでもある。

FACES PATTERN
［フェイスパターン］

男女ともファイターは西洋人、メイジはアジア人のテイストを醸し出している。豊富な髪型が用意されているので、好みに合わせてチョイスしよう。女性陣にロングヘアーが見あたらないのは、開発者の趣味だろうか？

HUMAN FIGHTER

ヒューマンファイター

［男］ HUMAN MALE

髪型


髪色


顔


［女］ HUMAN FEMALE

髪型


髪色


顔


HUMAN MAGE

ヒューマンメイジ

［男］ HUMAN MALE

髪型


髪色

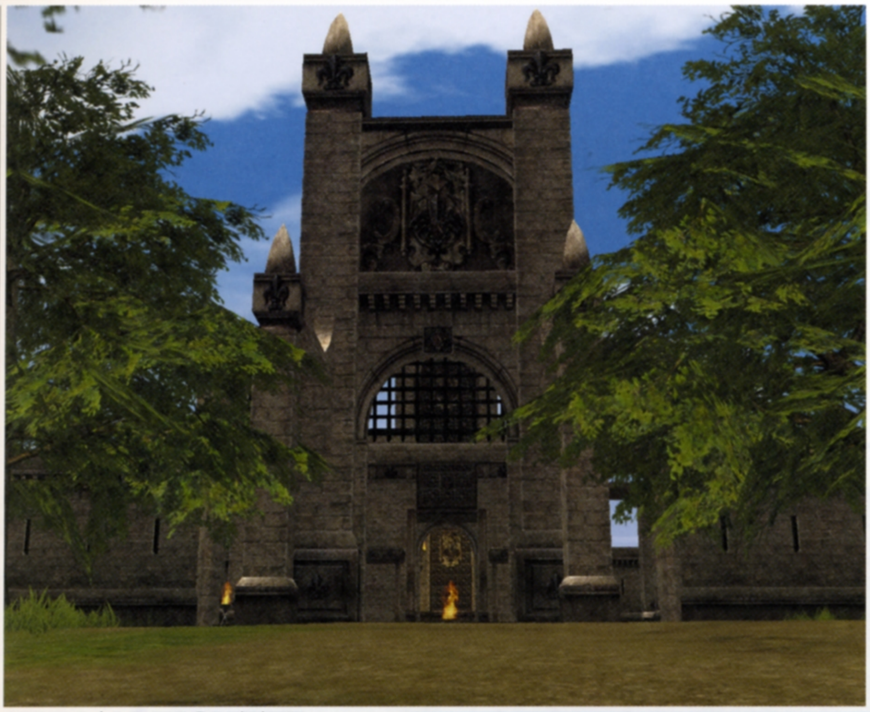

顔


［女］ HUMAN FEMALE

髪型


髪色

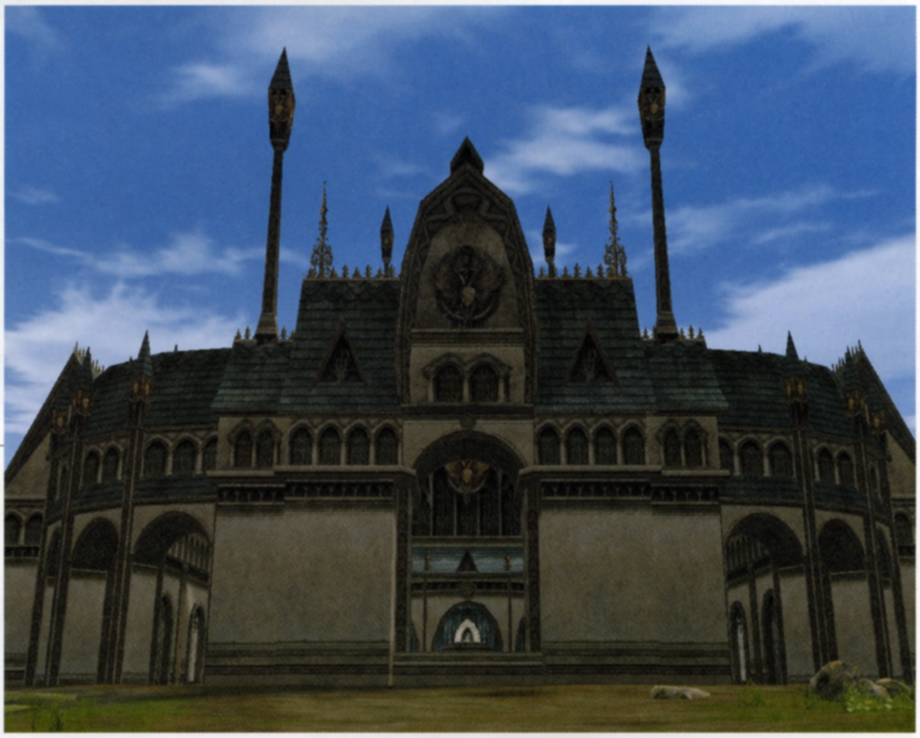

顔

START POINT
［スタートポイント］

アデン大陸マップの最南端に位置する小さな孤島、話せる島がヒューマンの序盤の拠点だ。ファイターとメイジで、スタート地点が異なる点も特徴の1つ。プレイヤー人口の比率も高く、話せる島の村の賑わいは他種族の初期村をはるかに上回る。

HUMAN FIGHTER START POINT
ヒューマンファイタースタートポイント
セドリックの道場



ヒューマンメイジスタートポイント
アインホバント魔法学校

HUMAN MAGE START POINT

初期村　話せる島の村(外部・内部)



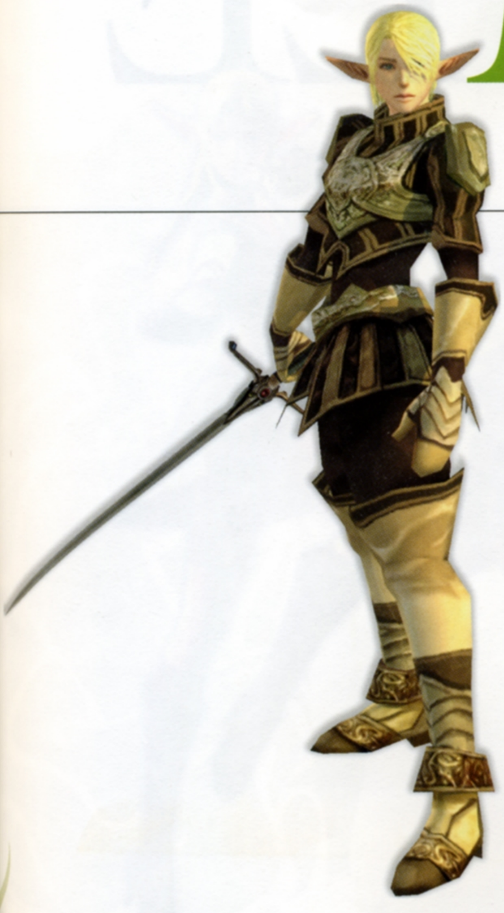


華奢な容姿を凌駕する、風のように軽やかな身のこなし

とがった耳を持ち、線の細い輪郭に整った目鼻立ちの美しき森の民。そんな王道的ファンタジー作品のイメージを、本作のエルフも踏襲している。イラストのみならず、ゲーム中でも、そのはかなげでどこか気品のあふれる雰囲気は、見事に再現されている。美形好きのプレイヤーは、まずエルフをチェックするところから始めてはいかがだろうか。



ELF MALE
[エルフ|男]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

よく言えば高貴な、悪く言えば人を見下したようなアクションが多い男性エルフ。世界を巨人たちが治めていた時代、その知性の高さから政治を担当し、その後も一時大陸の覇者となった血統がそうさせるのだろうか。



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



[笑い]

ELF FEMALE
[エルフ|女]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

女性エルフも男性と同じく、アクションは気品のあるものとなっている。特に「丁寧な挨拶」や「笑い」アクションはその雰囲気をよく表現。中でも「笑い」は、今にも「おーっほっほっほ」などと聞こえてきそうだ。



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



[笑い]

ELF

母なる世界樹から受け継がれた、大いなる慈愛と強い信念



垢抜けないイメージのあるヒューマンと違って、全身からその高貴さが漂ってくる女性エルフ。キャラ人気も高く、常に上位に位置している。機敏な動きで、長い金髪をなびかせながら走り去る姿は、誰もが１度は目を奪われることだろう。また、イメージイラストに数多く登場していることから、本作のメインキャラクターとしての印象も非常に強い。

Job Change

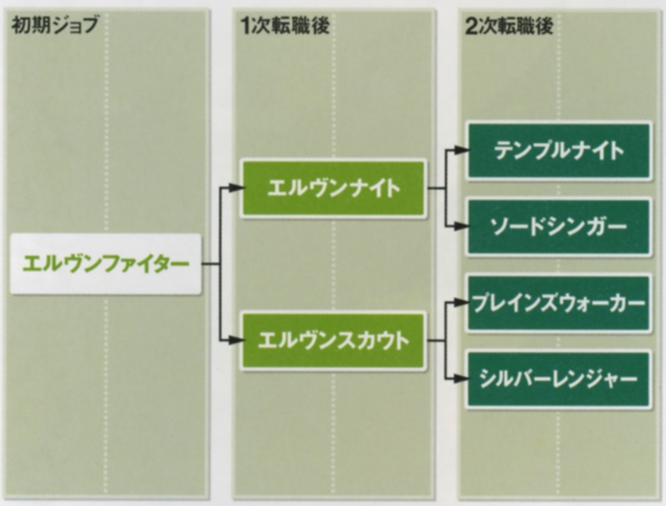
ジョブチェンジ

ELVEN FIGHTER

［エルヴンファイター］

素早い攻撃で敵を翻弄する ヒット&アウェイ型ファイター

エルフの肉弾戦ジョブの基本形。前述通り攻撃力は低いが、そこは手数でカバー！ 弓によるヒット＆アウェイも、機動力の高さを生かせる戦術だろう。また、初期ジョブでもＨＰ自己回復スキルが使えるので、ソロでの性能も高い。





エルヴンファイターから派生するジョブ

1次転職後

ELVEN KNIGHT
［エルヴンナイト］



エルヴンファイターの上級ジョブで、ヒューマンのナイト同様に防御力が高め。ただエルヴンナイトは、自己回復や補助魔法などを使うことができるので、独自のアドバンテージが取れる。

ELVEN SCOUT
［エルヴンスカウト］



弓での攻撃に特化したエルヴンファイターの上級ジョブ。移動速度が速く、遠隔攻撃に適したパラメータのエルフにとって、比較的適したジョブといえる。自己回復スキルも便利だ。

2次転職後

TEMPLE KNIGHT
［テンプルナイト］



近接攻撃を得意とする、エルヴンナイトの上級ジョブ。補助魔法を使う、キュービックと呼ばれる独自の召喚獣を呼び出すことが可能。プレイヤーとともに戦わせることで、多彩な戦術を展開できる。

SWORD SINGER
［ソードシンガー］



エルヴンナイトの上級ジョブの1つ。他種族のタンカー役に比べて防御力が劣るものの、ソードシンギングという独自のスキルが使用可能。これらは、味方全体の防御を補助する効果を持つ。

PLAINS WALKER
［プレインズウォーカー］



エルヴンスカウトの上級ジョブで、短剣による攻撃を得意とする。ヒューマンのトレジャーハンターにスタイルは似ているものの、攻撃力も移動速度も勝っているため、より優位に戦うことができる。

SILVER RANGER
［シルバーレンジャー］



エルヴンスカウトの上級ジョブの1つ。こちらは弓による攻撃に特化しており、卓越した機動性の高さと瞬間的な攻撃力は、物理攻撃アタッカー中1、2位を争う。特に対人戦では猛威を振るう。

Job Change

ジョブチェンジ

ELVEN MAGE

[エルヴンメイジ]

攻撃でも回復でも活躍できる高速な魔法詠唱がウリ

魔法系ジョブの基本。魔法で獲物を引っ張って狩りをすることが多い魔法系ジョブとしては、持ち前の機動力の高さは大きなアドバンテージ。精霊の力を借りた魔法を得意とする反面、暗黒魔法に属するものは一切使うことができない。

初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
エルヴンメイジ	→ エルヴンウィザード	→ スペルシンガー
		→ エレメンタルサマナー
	→ オラクル	→ エルダー



エルヴンメイジから派生するジョブ

1次転職後

ELVEN WIZARD
[エルヴンウィザード]



攻撃的な魔法を中心に使う、エルヴンメイジの上級ジョブ。詠唱速度は早いのだが、近接戦闘と同様に攻撃力は低い。また、攻撃魔法で戦闘を補助する、ユニコーンを召喚することもできる。

ORACLE
[オラクル]



エルヴンメイジの上級ジョブで、各種補助魔法を使ってパーティを支える縁の下の力持ち。特に自分のMPを他人に分け与えられるリチャージは、MPを使って戦うアタッカージョブに重宝がられる。

2次転職後

SPELL SINGER
[スペルシンガー]



エルヴンウィザードの能力はそのままに、さらに攻撃魔法に磨きをかけた上級ジョブ。四大元素精霊の力を借りる魔法、中でも彼らの信仰する水(氷)関連の魔法を得意としている。

ELEMENTAL SUMMONER
[エレメンタルサマナー]



エルヴンウィザードの上級ジョブで、ヒューマンのウォーロックのように召喚魔法が得意分野。エルブンウィザード同様ユニコーンを召喚でき、召喚獣の能力を上げる補助魔法を駆使して戦闘に臨む。

ELDER
[エルダー]



オラクルの上級ジョブ。より効力の上がった補助魔法を使って、パーティを勝利に導いていく。また、かなり高レベルになれば、回復をメインとするジョブに匹敵する魔法も覚えていく。

FACES PATTERN
［フェイスパターン］

エルフはジョブによる外見の変化はない。目の前のエルフがファイターなのかメイジなのかは、身に着けている装備で判断することになる。男女ともに美形ぞろいだが、女性にショートヘアがないのが残念!?

エルヴンファイター&エルヴンメイジ

ELVEN FIGHTER&MAGE

ELF MALE ［男］

髪型



髪色

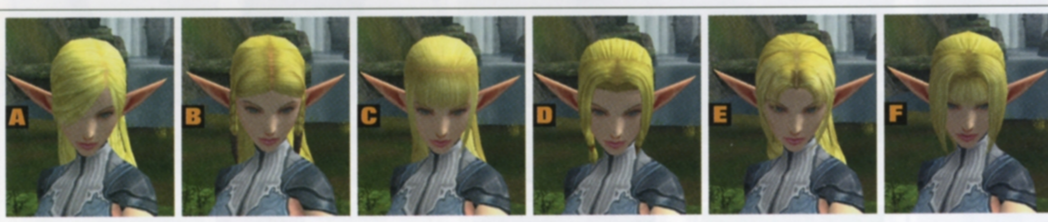


顔



ELF FEMALE ［女］

髪型



髪色



顔



START POINT
[スタートポイント]

マップ中央より少し北側に位置している、万単位の樹齢を超えていそうな巨大な世界樹が、エルフのスタート地点。そのすぐ南に位置するエルフの村は宙に浮かんでおり、初めて訪れるものを美しさで魅了する。

エルフスタートポイント
世界樹



ELF
START
POINT

初期村 エルフの村(外部)



(内部)



DARK ELF MALE [ダークエルフ|男]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

一番カッコイイのは、何といっても走る姿。前傾姿勢で高速で駆け抜けるシルエットは、印象に残ってる人も多いだろう。また、完全におしりを地面に着けない座りポーズも独特。奇襲された時、すぐに反応するためだろうか。



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



[笑い]

寡黙な表情の内に秘めた、深く暗い復讐心と覇権への黒い欲望



青褐色の肌に銀髪をたたえた、エルフの対極的存在・ダークエルフ。その絶対的な存在感は、立っているだけでも思わず目を奪われてしまうほど。イラストからも伝わってくる悪のオーラは、ダークヒーロー好きなユーザーなら、純粋に「カッコイイ」と心ときめいてしまうはず。また、エルフとの確執や行動原理など、ストーリー面での見どころも多い。

妖艶なまなざしに魅入られた者は、恍惚のうちに死に至る……



女性エルフのお嬢様的な雰囲気とは正反対のイメージを持つ女性ダークエルフ。成熟した大人の色香を放つプロポーションとコスチュームで、男性ダークエルフとはまた違う意味で目を引く存在である。イラストでは片手にムチ、もう一方の手には鋭い爪を装備しており、見とれている者を瞬殺するという、危険な香りを放っている。

DARK ELF FEMALE

［ダークエルフ｜女］





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

若干角度は浅いが、特徴的な前傾姿勢での走りは女性も同様。しかし座りポーズは男性とは異なり、女性ヒューマンや女性エルフのように両足を横に重ねた形となっている。ちなみに、一瞬ドキッとする待機ポーズは必見。



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



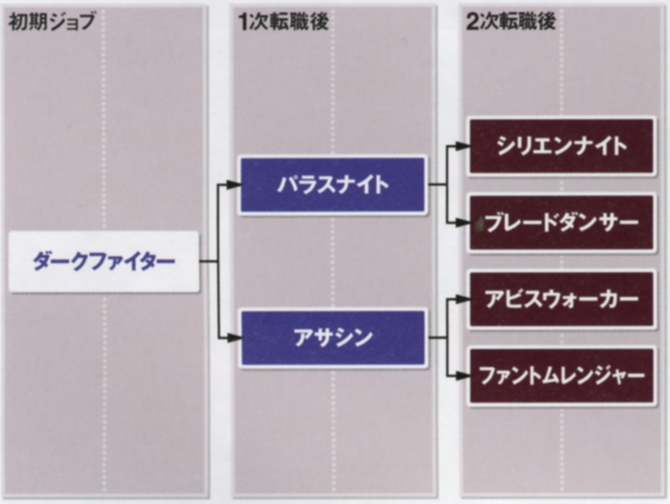
[笑い]

Job Change
ジョブチェンジ

DARK FIGHTER
［ダークファイター］

ハイリスクハイリターン！ 一発の攻撃に賭けるアタッカー

ダークエルフの肉弾戦ジョブの起点となる。攻撃力の高さに加え、暗黒魔法や補助魔法を使うことができるため、初期ジョブのままでも他種族に比べて楽に狩りをすることができる。ただし、HPの少なさだけには留意しておこう。





ダークファイターから派生するジョブ

1次転職後

PALUS NIGHT
［パラスナイト］

ダークファイターの上級ジョブで、ナイトという名が示すように防御的な役割を果たす。メインのタンカーを務めるのは種族的にキツイが、攻撃力の高さを生かしたフレシキブルな戦い方が可能だ。

ASSASSIN
［アサシン］

弓と短剣での戦いを得意とするダークファイターの上級ジョブ。数々の攻撃スキルと相手の行動を妨害する魔法を使って、確実に敵をしとめることができる。文字通りの暗殺者。

2次転職後

SILLIEN KNIGHT
［シリエンナイト］

パラスナイトの上級ジョブの1つで、エルフのテンプルナイトの対極的な存在。近接攻撃に加え、闇と水の魔法、そして暗黒魔法を使う召喚獣キュービックを呼び出すこともできる。

BLADE DANCER
［ブレードダンサー］

エルフのソードシンガーの対極にある、パラスナイトの上級ジョブ。ソードシンガーが味方の防御力を上げるスキルを持つのに対して、ブレードダンサーは攻撃面を強化する独自のスキルを多く持つ。

ABYSS WALKER
［アビスウォーカー］

短剣で戦うことを信条とする、アサシンの上級ジョブ。瞬間的な攻撃力はかなりのもので、デッドリーブローやスティングといった一撃必殺かつ博打要素の高いスキルを扱うことができる。

PHANTOM RANGER
［ファントムレンジャー］

アサシンの上級ジョブの1つで、弓による遠距離攻撃が得意。敵と接近することなく一撃のもと葬り去れる攻撃スキルの数々は、ダークエルフの種族的特性を最大限に生かせるジョブであるといえる。

Job Change

ジョブチェンジ

DARK MAGE
［ダークメイジ］

魔術師として優れた面とハンデの両方を合わせ持つ

ダークエルフがなれる魔法系ジョブの起点となるのが、このダークメイジ。ファイターの物理攻撃同様に魔法攻撃力が高く、詠唱も早い。一見、完璧に思えるが、MPが少なかったり、自然回復が遅かったりという欠点もあわせ持つ。

初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
ダークメイジ	ダークウィザード	スペルハウラー
		ファントムサマナー
	シリエンオラクル	シリエンエルダー



ダークメイジから派生するジョブ

1次転職後

DARK WIZARD
［ダークウィザード］

ダークメイジの上級ジョブで、ヒューマンのウィザード、エルフのエルヴンウィザードに相当する攻撃魔法特化ジョブ。四大元素魔法と暗黒魔法を使い、闇の下僕であるシャドーを召喚する。

SILLIEN ORACLE
［シリエンオラクル］

ダークメイジから派生する上級ジョブの1つ。エルフのオラクルと同じように、味方の能力をアップさせる補助魔法を得意とする。また、アンデッドに対してダメージを与える魔法も覚えられる。

2次転職後

SPELLHOWLER
［スペルハウラー］

ダークウィザードの上級ジョブの1つで、攻撃魔法を極めた魔術師。強力な四大元素魔法を中心にダメージを与え、特殊効果のある暗黒魔法でさらに追い討ち……といったスタイルで戦う。

PHANTOM SUMMONER
［ファントムサマナー］

ダークウィザードから転職することが可能な、上級ジョブの1つ。ダークエルフの力の源である「闇」の精霊・シャドーの召喚が可能。呼び出したシャドーは、攻撃魔法で支援してくれる。

SILLIEN ELDER
［シリエンエルダー］

ダークウィザードの上級ジョブで、ヒューマンのビショップとプロフィットの両方の側面を持つ。味方の能力を強化したり、敵の行動を妨害したりと円滑に戦いを進めるために重要な存在となる。

FACES PATTERN
［フェイスパターン］

ダークエルフの場合、クールで苦味のある男性、妖艶な雰囲気の女性と、男女でイメージにかなりの格差があるのが印象的。ファイターとメイジで、選べるフェイスタイプに差異がない点はエルフと同様だ。

ダークエルフファイター＆メイジ

［男］ DARK ELF MALE

髪型


髪色


顔


［女］ DARK ELF FEMALE

髪型


髪色


顔


START POINT
［スタートポイント］

アデン大陸の中央北端、ダークエルフの信奉するシーレンの神殿が、彼らのスタート地点。巨大な神像の姿に、信心深さがうかがえる。また、神殿から西、山裾にある洞窟を抜ければ、ダークエルフの村だ。

ダークエルフスタートポイント

シーレンの神殿

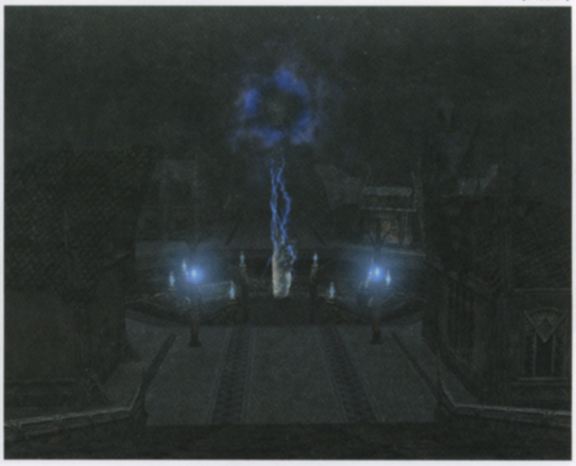


DARK ELF
START
POINT

初期村 ダークエルフの村(外部)



(内部)



幾度も大陸に覇を唱えた、誇りと血統が力を生み出す炎の種族

強靭な肉体と精神を誇る戦闘種族、オーク。その名を聞くと、ＲＰＧを数多くこなしてきた人ならば、モンスターとしてのオークを思い出す人も多いはず。本作に登場するモンスターとしてのオークは、プレイヤーとして使えるオーク（ノーブルオーク）の下級種族という設定になっており、オーク関連のクエストを進めることで、その関係が明らかになる。



［オーク｜男］ ORC MALE





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

マッチョな肉体を誇示するかのように、数々の豪快なアクションを見せてくれるオーク。なかには、「そうですね」のポーズのように、おとぼけ系のポーズも用意されている。慣れてくると、案外親近感のわく存在なのだ。



［ 挨拶 ］



［ 同意する ］



［ そうですね ］



［ 勝利 ］



［ 同意しない ］



［ 待機 ］



［ 突撃 ］



［ 丁寧な挨拶 ］



［ 笑い ］

ORC FEMALE
[オーク|女]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

蛮族の女性、という形容がピッタリな女性オークだが、そのアクションは男性オークと比べると結構おとなしめ。ただし、待機アクションの両手を「くねくね」させる仕草だけはかなり妖しげなので、ぜひ一度生で見てほしい。



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



[笑い]

知性と力、そしてしなやかさ。戦うことこそが最大の悦び

オークと言うと、NPCとして登場する下級オークが、一般的なファンタジーにおける姿であろう。しかし、ノーブルオークに関しては緑色の肌をしたボディビルダーといった感じで、見た目は現実の人間とそれほど変わらない。また、シャーマニズムの要素が取り込まれているからか、ドレッドヘアやつくりの大きなアクセサリーが目に止まる。



Job Change
ジョブチェンジ

ORC FIGHTER
[オークファイター]

ケタはずれの体力と攻撃力でモンスターを圧倒する肉体派



近接攻撃をメインとするオークの基本ジョブ。肉体を生かした豪快な物理攻撃は、まさにオークの本懐。(両手)剣、鈍器、槍、格闘武器など、多彩な武器で使えるスキルを習得できる。特に格闘攻撃スキルは、事実上オーク専用の技となる。

初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
オークファイター	オークレイダー	デストロイヤー
	オークモンク	タイラント

オークファイターから派生するジョブ

1次転職後

ORC RAIDER
[オークレイダー]



オークファイターから派生する上級ジョブの1つで、武器による攻撃を極めることを目的とする。鈍器によるスタン攻撃や、槍による範囲攻撃といった、直接攻撃に関わるスキルを扱える。

ORC MONK
[オークモンク]



オークファイターから派生するジョブの1つ。己の肉体を極めるため、格闘攻撃を信条とする。また、一時的に攻撃力を上げたり、気を撃ち出して相手を攻撃するなど、戦闘で役立つスキルも多い。

2次転職後

DESTROYER
[デストロイヤー]



オークレイダーの上級ジョブ。武器による近接攻撃に特化するというスタイルは変わらないが、より強力な攻撃スキルを使うことができる。また、HPの回復・増加などのスキルもさらに充実する。

TYRANT
[タイラント]



オークモンクの上級ジョブで、己の道を極めた真の求道者の姿といえる。各種攻撃スキルがパワーアップするのはもちろん、攻撃速度が上がるスキルのおかげで、種族的な弱点を補うこともできる。

Job Change
ジョブチェンジ

ORC MAGE
［オークメイジ］

どんな魔術にも当てはまらない独自の呪術を操る戦いの司祭

他種族の魔法系ジョブと違い、オーク独自の魔法体系に基づいた呪術を行使することができる。肉体派種族のせいか、魔法攻撃と物理攻撃を併用するのが、オークならではのスタイルだ。両方使いたいという欲張りなプレイヤーにオススメ。

初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
オークメイジ →	オークシャーマン →	オーバーロード
		ウォークライヤー



オークメイジから派生するジョブ

1次転職後

ORC SHAMAN
［オークシャーマン］

オークメイジの上級ジョブ。敵に直接ダメージを与える魔法はなく、敵の弱体＆味方を強化する補助魔法がメインだ。魔法系ジョブで唯一物理攻撃スキルが使えるのも、オークらしいといえる。

2次転職後

OVERLORD
［オーバーロード］

オークシャーマンから派生するジョブの1つ。補助魔法を得意とするのは同じだが、効果を及ぼすのが周囲の血盟員という魔法が多い。血盟戦などで効力を発揮するこのジョブならではの魔法だろう。

WARCRYER
［ウォークライヤー］

オークシャーマンの上級ジョブの1つ。オーバーロードと違い、パーティ戦における味方強化の魔法を扱う。特に高レベルになると、上げられない能力はないと思えるほど、数々の補助魔法が使える。

FACES PATTERN
[フェイスパターン]

前述の通り、男女ともにヘアスタイルの基本はドレッド。それぞれが個性的であるため、選ぶ楽しみは全種族一だろう。特に女性オークメイジの妖しさは、筆舌に尽くしがたい。ぜひ、自身の目で確認していただきたい。

ORC FIGHTER

オークファイター

[男] ORC MALE

髪型


髪色


顔


[女] ORC FEMALE

髪型


髪色


顔


ORC MAGE

オークメイジ

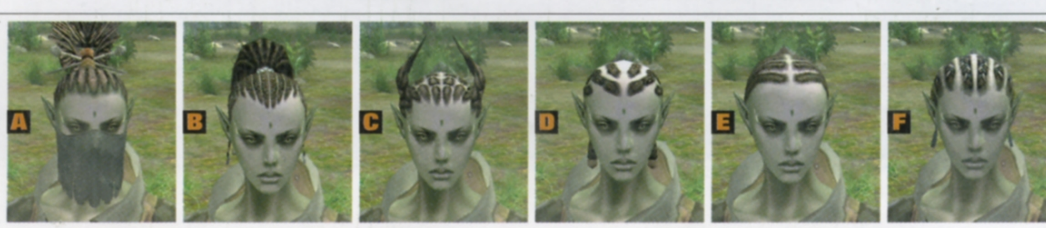
[男] ORC MALE

髪型


髪色


顔


[女] ORC FEMALE

髪型


髪色


顔


START POINT
[スタートポイント]

エルモア地方南西部に、オークのスタート地点である火の神パアグリオの神殿がある。すぐ東に隣接したオークの村の中心には、巨大なパアグリオ像が立てられ、敬虔な司祭たちによって崇められている。

オークスタートポイント
パアグリオの神殿

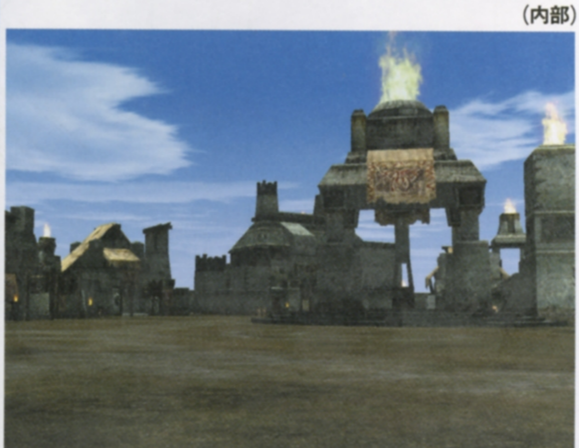


ORC
START
POINT

初期村 オークの村(外部)



(内部)



指先と世渡りの器用さを利用して、莫大な資金を稼ぐ



白髪でヒゲを生やした、小柄で恰幅のいい老人。『リネージュⅡ』の男性ドワーフは、一般的な老ドワーフのイメージそのものである。大半のプレイヤーは、女性ドワーフを選びがちだが、いぶし銀の雰囲気をただよわせている男性ドワーフが好きという人も少なくない。なかには「～じゃのう」と話したりして、すっかりなりきっている人も。

DWARF MALE

[ドワーフ|男]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

多少デフォルメされた等身のせいもあるのか、ドワーフ男性のアクション1つ1つは、愛嬌が感じられる。年甲斐もなくハッスルするおじいちゃんといった雰囲気だ。本当に年寄りなのかは、恐らく『リネージュII』最大の謎!?



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



[笑い]

DWARF FEMALE

[ドワーフ|女]





ACTION アクション



RUNNING



SITTING

女性ドワーフのアクションは芸が細かい。立ち上がるだけでも、立ち上がる→お尻を払うという２段階仕立てである。ほかにも手をぐるぐる回したり、逆立ちをしてみたりと、スタッフのこだわりと愛情がひしひしと感じられる。



[挨拶]



[同意する]



[そうですね]



[勝利]



[同意しない]



[待機]



[突撃]



[丁寧な挨拶]



[笑い]

小さな体に大きな武器、素材を求めて今日も旅する……

韓国におけるクローズドベータテスト開始当初から話題を呼んだ、女性ドワーフ。イメージに忠実な男性ドワーフに対して、ファンタジーにおけるドワーフの存在を根底から覆すキュートなキャラクターデザインは、MMORPGに興味のない「キャラクター萌え」系のＰＣユーザーまでひき付けた。そういう意味では、この大胆なデザイン＆モデリングは、成功を収めたといえる。



Job Change

ジョブチェンジ

DWARVEN FIGHTER

［ドワーヴンファイター］

アイテムのためなら命がけ！唯一生産スキルを持つ、戦う商人

魔法系のジョブがないドワーフでは、初期ジョブは１つのみ。初期ジョブでは攻撃スキルが覚えられず、最初は単調な戦闘になりがち。その代わり、クリエイトアイテム、スポイル＆スウィーパーなど、個性的なスキルを序盤から使うことができる。

初期ジョブ	1次転職後	2次転職後
ドワーヴンファイター	スカベンジャー	バウンティーハンター
	アルティザン	ウォースミス



ドワーヴンファイターから派生するジョブ

1次転職後

SCAVENGER
［スカベンジャー］

ドワーヴンファイターから派生する上級ジョブの1つ。敵を倒し、アイテム製作の材料を集めること（スウィーパー）を生業とする。槍や鈍器装備時に使える攻撃スキルを習得することも可能だ。

ARTISAN
［アルティザン］

アイテムを製作することに特化した、ドワーヴンファイターの上級ジョブの1つ。アイテムをクリスタル化するスキル（クリスタライズ）や、ゴーレムを召喚するスキルなど特徴的なものが多い。

2次転職後

BOUNTY HUNTER
［バウンティーハンター］

スカベンジャーの上級ジョブ。より強力な攻撃スキルやスポイルのレベル強化など、アイテム収集に必要なスキルが多い。また、死んだフリをして敵をやり過ごすフェイクデスなど、個性的なスキルも。

WARSMITH
［ウォースミス］

アルティザンの上級ジョブで、より高度なアイテムを作り出すスキルを習得可能。また、攻城戦で重要となるシージゴーレムなども呼び出せるようになるため、攻城戦に欠かせない存在となる。

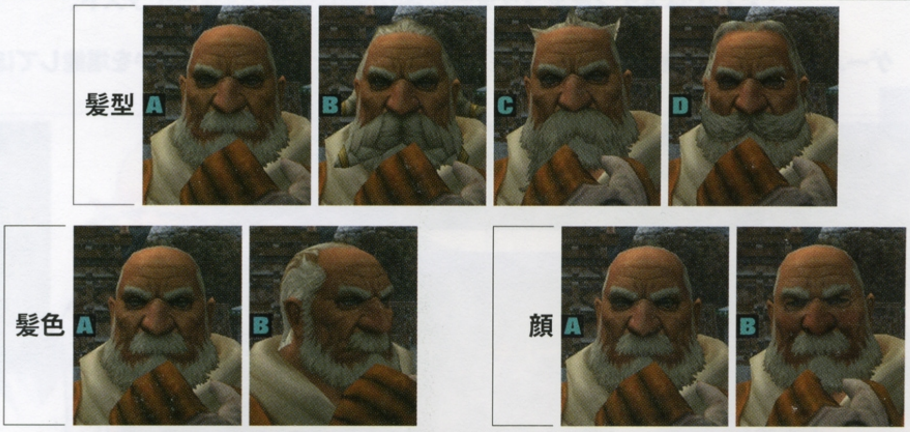
FACES PATTERN
[フェイスパターン]

こうして並べてみると、とても同じ種族とは思えないドワーフの男女。お下げ髪を基本とした女性ドワーフの髪型バリエーションはもちろんのこと、変わらないように見えて実はパーツごとに微妙に変化している男性ドワーフにも注目。年頃の老人(?)の心憎いおしゃれを楽しもう。

ドワーヴンファイター

DWARVEN FIGHTER

[男]
DWARF MALE



[女]
DWARF FEMALE



START POINT
[スタートポイント]

エルモア地方でもさらに北方、万年雪に囲まれた山間に、ドワーフのスタート地点・採掘場がある。ドワーフたちが生活するドワーフの村は、その採掘場を出て道なりに北東へと登っていけばたどり着く。商魂豊かなドワーフたちが創り上げた、山奥とは思えない町並みが迎えてくれるはず。

ドワーフスタートポイント



採掘場
DWARF
START POINT

初期村ドワーフの村



その他・資料集
Other Arts

**ここではメインキャラクター以外のNPCやモンスターイラスト、
設定資料の一部などを掲載する。
ゲーム中に登場するキャラクターの原案がどのようなものであったのかを堪能してほしい。**

NPC イラスト

エルフの商人(女)



ゲートキーパー



エルフのガード(男)



エルフの平民(女)





ダークエルフの
神官（女）



ダークエルフの
魔法使い（女）

ダークエルフの
ガード（女）



ハーディンの弟子



モンスター
デザイン

オーク



オルマフム



ウェアウルフ





リザードマン



スタッカート
クィーン

マーシュ
スタッカート

スタッカート
スパイク

スケルトン
ロイヤル ガード



イエティ



クリムゾン
バインド

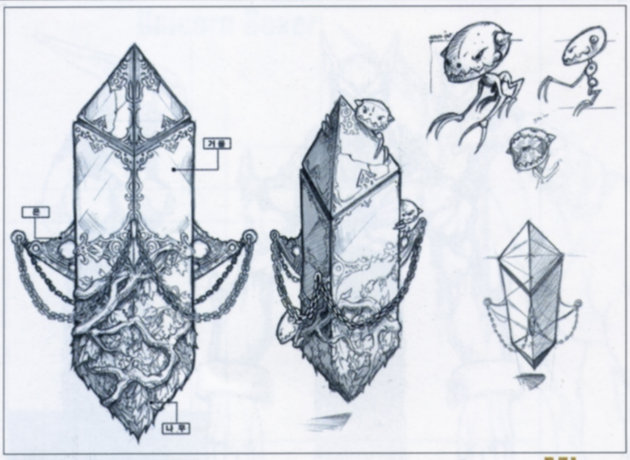


バシリスク



クロコダイル

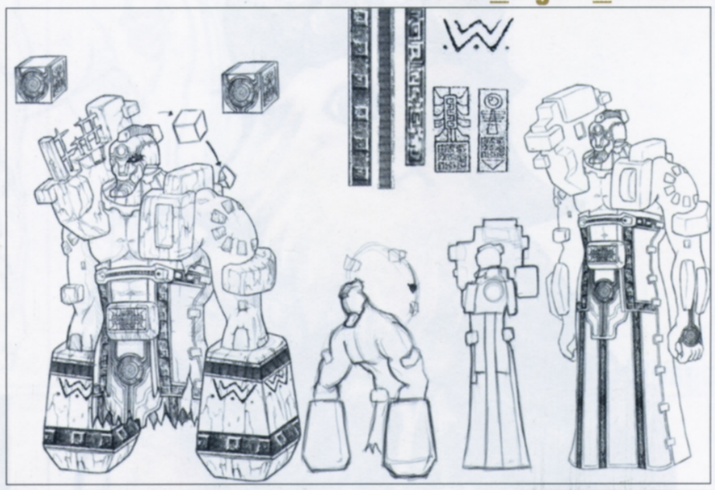
モンスター
設定資料



Mirror

ミラー

Lesser_Gigant_Shooter



レッサー
ジャイアント
シューター

Banshee



バンシー

Saber-Toothed Tiger





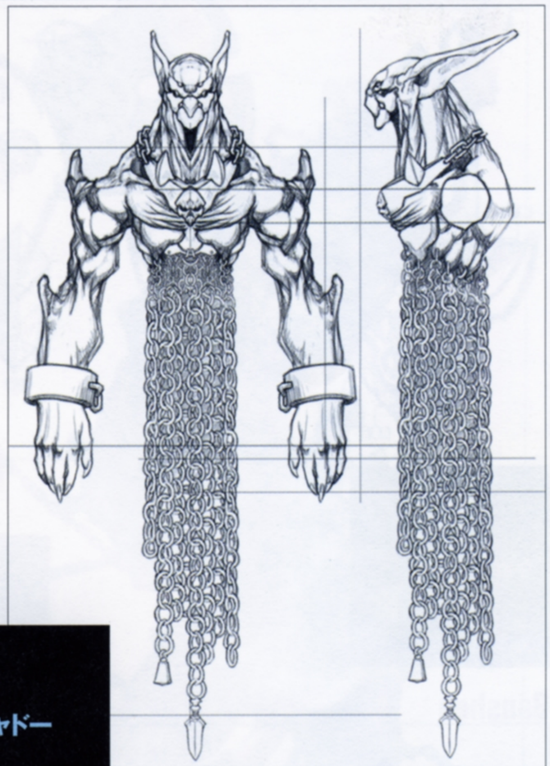
サーベル トゥース
タイガー

召喚獣
設定資料



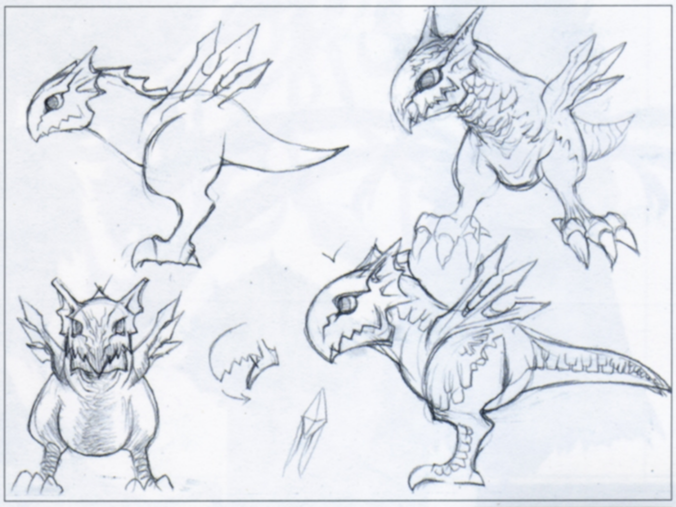
Cat the Cat

キャット
ザ キャット



シャドー

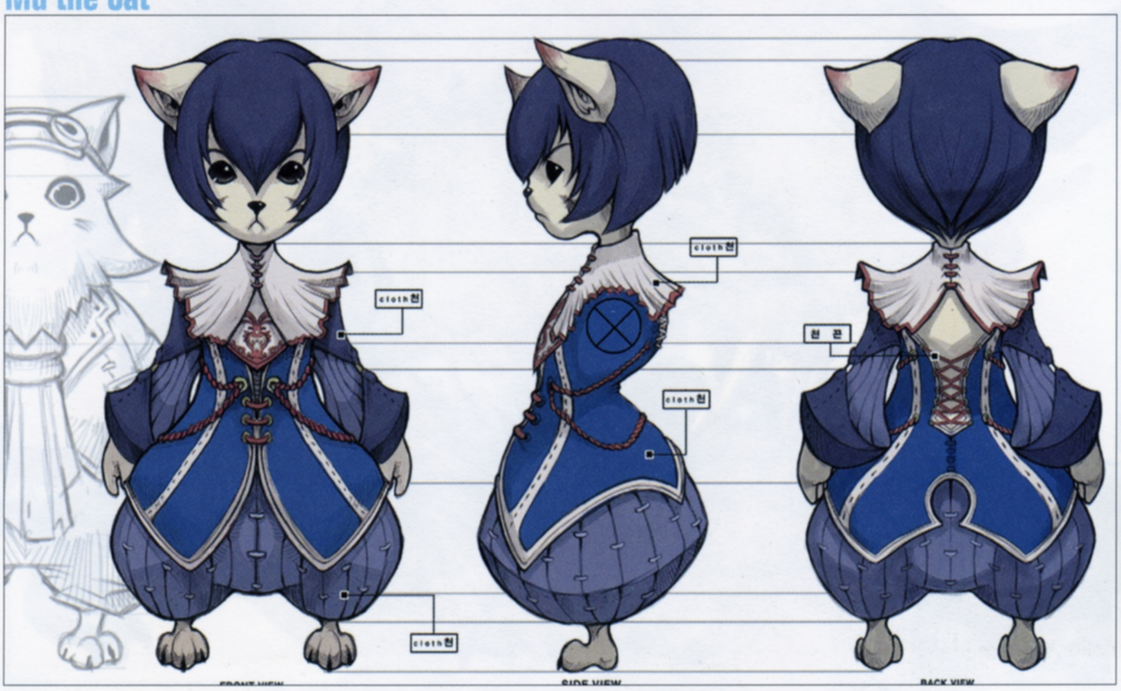
Shadow



Hatchling

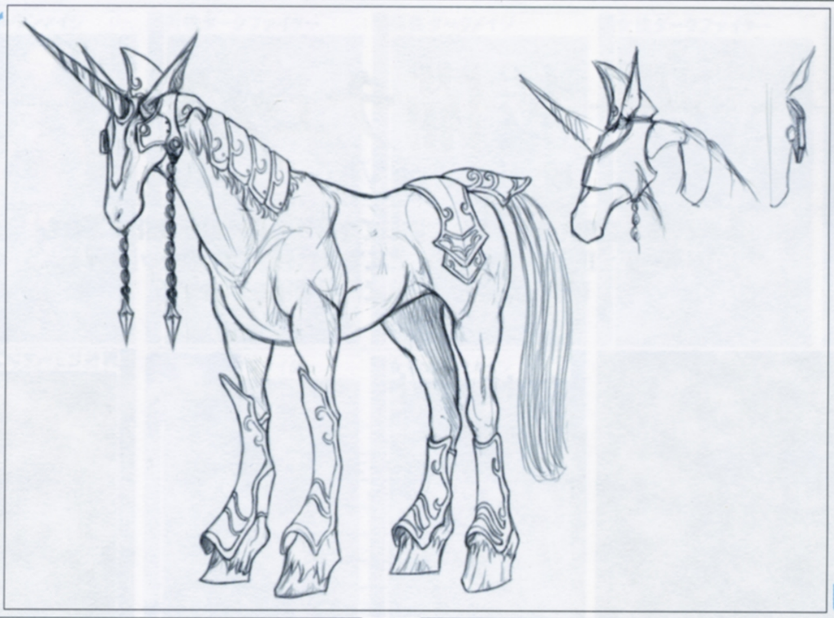
ハッチリン

Mu the Cat



ミュー ザ キャット

Unicorn Boxer

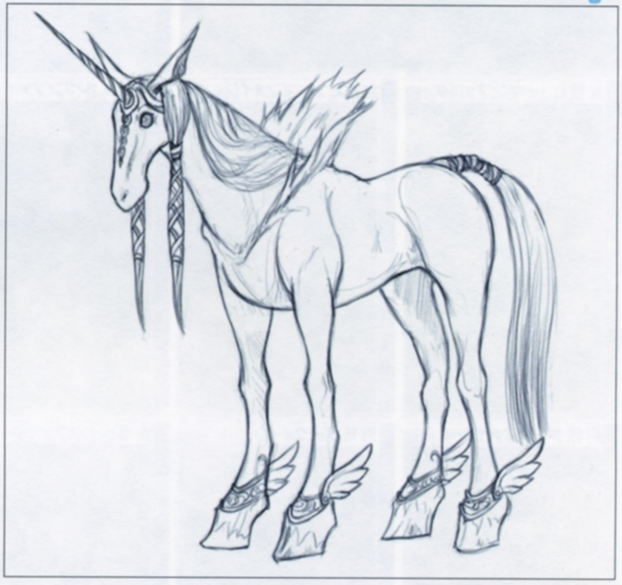


ユニコーン
ボクサー

シルエット

Unicorn Mirage





Silhouette

ユニコーン
ミラージュ



Antharas wire-frame

アンタラス
ワイヤーフレーム

装備チェック
Equipment Visual Gallery

装備品を変えると、それに応じてキャラの見た目が変化するのも『リネージュII』の大きな魅力。ここでは各種族ごとのセットアイテムを装備した姿と、各種武器の原画を紹介する。

軽鎧セット
LIGHT ARMOR SET

ダガー系や弓系ジョブと相性のいいカテゴリー。スキルにもよるが、防御力よりも回避力を重視した鎧となっている。Cグレードまでのセットアイテムは、全7種類ともっとも多い。

ウッドンセット

ノングレード

頭	ウッドンヘルム	効果 防御力+5% HP+41
鎧（上）	ウッドンブレストプレート	
鎧（下）	ウッドンゲートル	
ブーツ	―	
グローブ	―	
シールド	―	

もっとも安価でそろえられる上に、得られる効果も非常に高い。レベルの低いキャラの場合、HPが41も増加するのはとてもありがたい。駆け出しの戦士には、特にオススメのセットアイテムといえる。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

強化レザーセット

Dグレード

頭	―	効果 MP+80
鎧（上）	強化レザーシャツ	
鎧（下）	強化レザーゲートル	
ブーツ	強化レザーブーツ	
グローブ	―	
シールド	―	

セットアイテムをそろえることで、MPが80も増加する。戦士系のジョブにオススメできるセットだが、MP量が戦闘能力に直結する、弓系のジョブは特に重宝するだろう。接近戦を行うジョブは、頭装備などで防御力を補おう。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

マンティコアレザーセット

Dグレード

頭	―	効果 MP+91
鎧（上）	マンティコアレザーシャツ	
鎧（下）	マンティコアレザーゲートル	
ブーツ	マンティコアレザーブーツ	
グローブ	マンティコアレザーグローブ	
シールド	―	

強化レザーセットと同様、そろえることでMPが増加するが、効果はこちらの方が高い。もちろん価格も高くなるが、所持金がたまったら強化レザーセットからこちらにスライドしていくといい。やはりオススメは弓系のジョブ。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

強化ミスリルセット

Cグレード

頭	―	効果 回避率+4％
鎧（上）	強化ミスリルシャツ	
鎧（下）	強化ミスリルゲートル	
ブーツ	強化ミスリルブーツ	
グローブ	―	
シールド	―	

そろえることで、回避率が上昇するセットアイテム。軽鎧の長所をさらに伸ばすことができる、貴重なセットだ。回避率のプラスは大きな違いを生むので特に重要。ダガーや両手用の武器を扱うジョブにオススメだ。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

プレートレザーセット

Cグレード

頭	ー	効果 STR+4 CON-1
鎧（上）	プレートレザーアーマー	
鎧（下）	プレートレザーゲートル	
ブーツ	プレートレザーブーツ	
グローブ	プレートレザーグローブ	
シールド	ー	

STRが増加し、CONが減少するセット。攻撃力アップを望めるが、代償として防御力が犠牲になる。前線に立つのではなく、パーティのメンバーをバックアップする役目のジョブにオススメだ。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

テカレザーセット

Cグレード

頭	ー	効果 防御力+5％
鎧（上）	テカレザーメイル	
鎧（下）	テカレザーゲートル	
ブーツ	テカレザーブーツ	
グローブ	ー	
シールド	ー	

セットアイテムを集めると、防御力がアップする。セットアイテムだけでも防御力は200を超えるので、得られる効果は予想以上に高い。軽鎧ながら、ナイト系の防御力を重視するジョブにもオススメできるセットだ。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

ドレイクレザーセット

Cグレード

頭	ー	効果 魔法防御力+5％
鎧（上）	ドレイクレザーメイル	
鎧（下）	ー	
ブーツ	ドレイクレザーブーツ	
グローブ	ー	
シールド	ー	

魔法防御力を高めることのできるセットアイテム。必要とされる装備の種類が2つと少なく、そろえやすいセットだ。魔法防御力を高め、アクセサリーが充実すればするほど高い効果を発揮する、特殊なセットといえる。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

重鎧セット
HEAVY ARMOR SET

剣や鈍器をはじめとしたほとんどの前衛向け武器を使える、戦士系のジョブと相性のいいカテゴリー。特に防御力を問われるナイト系とは切っても切り離せない。Cグレードまでで全5種類。

ミスリルセット

Dグレード

部位	アイテム
頭	ヘルム
鎧（上）	ミスリルブレストプレート
鎧（下）	ミスリルゲートル
ブーツ	ー
グローブ	ー
シールド	ホプロン

効果
毒抵抗力+20
（シールド装備でHP増加）

毒抵抗力が20も上昇するセットアイテム。ヘルム、ミスリルブレストプレート、ミスリルゲートルの3種類だけで毒抵抗力が上昇し、さらにそこにホプロンを加えることで、HPが上昇する。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

ブリガンダインセット

Dグレード

部位	アイテム
頭	ブリガンダインヘルム
鎧（上）	ブリガンダイン
鎧（下）	ブリガンダインゲートル
ブーツ	ー
グローブ	ー
シールド	ブリガンダインシールド

効果
HP増加
（シールド装備でさらに増加）

ミスリルセット同様、頭、鎧（上）、鎧（下）がセットになっている。やはり同様に、シールド抜きでも効果が得られるが、シールドを装備することでさらにHP上昇値が大きくなる。まずはシールド以外のアイテムをそろえるといい。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター



女性エルヴンメイジ



男性ダークファイター



男性ダークメイジ



女性ダークファイター



女性ダークメイジ



男性オークファイター



男性オークメイジ



女性オークファイター



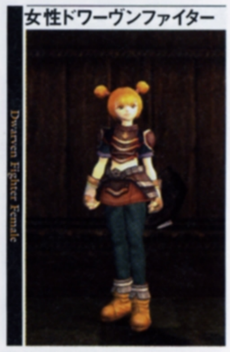
女性オークメイジ



男性ドワーヴンファイター



女性ドワーヴンファイター



チェーンセット

Cグレード

頭	チェーンフード
鎧（上）	チェーンメイルシャツ
鎧（下）	チェーンゲートル
ブーツ	―
グローブ	―
シールド	チェーンシールド

効果
HP増加
ダガー攻撃に対する防御力+5%

ミスリルセット、ブリガンダインセットを上回るHP上昇値を誇るセットアイテム。同時にダガー攻撃に対する防御力も上昇するので、攻撃力を重視してダガーを使うPCとのPvP時に、特に高い効果を発揮するだろう。

男性ヒューマンファイター



男性ヒューマンメイジ



女性ヒューマンファイター



女性ヒューマンメイジ



男性エルヴンファイター



男性エルヴンメイジ



女性エルヴンファイター



女性エルヴンメイジ



男性ダークファイター



男性ダークメイジ



女性ダークファイター



女性ダークメイジ



男性オークファイター



男性オークメイジ



女性オークファイター



女性オークメイジ



男性ドワーヴンファイター



女性ドワーヴンファイター



コンポジットセット

Cグレード

頭	コンポジットヘルム
鎧（全）	コンポジットアーマー
ブーツ	―
グローブ	―
シールド	コンポジットシールド

効果
重量制限上昇
（シールド装備で魔法防御力+5%）

コンポジットヘルムとコンポジットアーマーをそろえた時点で、重量制限が増加。ここにコンポジットシールドを加えることで、魔法防御力もアップする。まずは、ヘルムとアーマーをそろえるところから始めよう。

男性ヒューマンファイター



男性ヒューマンメイジ



女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

フルプレートセット

Cグレード

頭	フルプレートヘルム	効果 HP増加（シールド装備で盾防御成功率増加）
鎧（全）	フルプレートアーマー	
ブーツ	ー	
グローブ	ー	
シールド	フルプレートシールド	

重鎧系セットアイテム中、最高のHP上昇値を誇るセット。さらに、フルプレートシールドを装備すると防御成功率も上昇する。前線で盾となるナイト系ジョブに、特にオススメしたいセットアイテムだ。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

ローブセット
ROBE SET

ローブ系の鎧は、全体的に防御力が控えめだが、装備することでMPの上昇効果や詠唱速度短縮などの効果が得られるため、魔法使い系のジョブと相性がいい。Cグレードまでで全5種類。

デボーションセット

ノングレード

頭	レザーヘルム	効果 魔法詠唱速度+15%
鎧（上）	デボーションチューニック	
鎧（下）	デボーションホース	
ブーツ	ー	
グローブ	ー	
シールド	ー	

魔法の詠唱速度がアップするセットアイテム。各種の事態に対応する速度が上がるので、非常に有効だ。また、比較的安くそろえることができるので、魔法使い系ジョブの場合はまずこのセットアイテムの入手を目指すといい。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

ナレッジセット

Dグレード

頭	ー	効果 魔法攻撃力+10% MP回復速度-5
鎧（上）	ナレッジチューニック	
鎧（下）	ナレッジホース	
ブーツ	ー	
グローブ	ナレッジグローブ	
シールド	ー	

ナレッジチューニック、ホース、グローブの3種のアイテムをすべてそろえると、魔法攻撃力が大幅に増加する。特に攻撃魔法をメインに扱う魔法使い系のジョブにとって、非常に魅力的なセットアイテムといえる。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

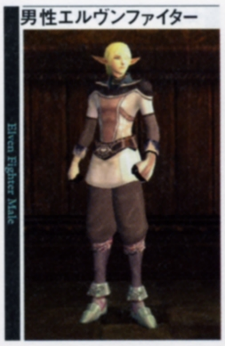
Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

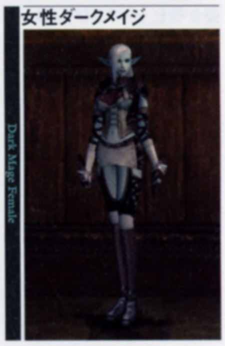
Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター


男性オークメイジ


女性オークファイター


女性オークメイジ


男性ドワーヴンファイター


女性ドワーヴンファイター


エルブンミスリルセット

Dグレード

頭	ー
鎧（上）	エルブンミスリルチューニック
鎧（下）	エルブンミスリルホース
ブーツ	ー
グローブ	エルブンミスリルグローブ
シールド	ー

効果
移動速度増加
WIT+1
INT-1

WITが上がるだけでなく、移動速度が大幅に上昇するありがたいセットアイテム。特に足の遅いオークの魔法使いにとっては、非常に貴重なものとなる。もちろん他の種族の魔法使いにもオススメだ。

男性ヒューマンファイター


男性ヒューマンメイジ


女性ヒューマンファイター


女性ヒューマンメイジ


男性エルヴンファイター

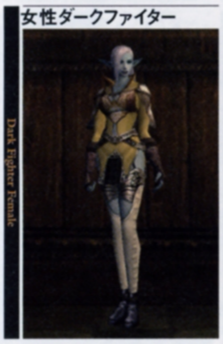

男性エルヴンメイジ

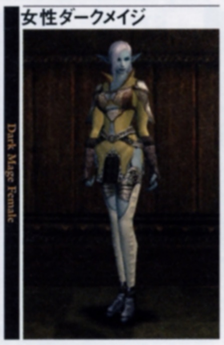

女性エルヴンファイター


女性エルヴンメイジ


男性ダークファイター


男性ダークメイジ


女性ダークファイター


女性ダークメイジ


男性オークファイター


男性オークメイジ


女性オークファイター


女性オークメイジ


男性ドワーヴンファイター


女性ドワーヴンファイター


カルミニアンセット

Cグレード

頭	ー
鎧（上）	カルミニアンチューニック
鎧（下）	カルミニアンホース
ブーツ	ー
グローブ	カルミニアングローブ
シールド	ー

効果
物理防御力+5%
魔法詠唱速度+15%

魔法詠唱速度の上昇は非常に重要だが、それに加えて魔法使い系ジョブの弱点である防御力の低さもフォローしてくれる、実にありがたいセットアイテム。特に回復魔法をメインに扱う魔法使い系のジョブにオススメだ。

男性ヒューマンファイター


男性ヒューマンメイジ


女性ヒューマンファイター


女性ヒューマンメイジ


男性エルヴンファイター


男性エルヴンメイジ


女性エルヴンファイター


女性エルヴンメイジ


男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

デーモンセット

Cグレード

頭	ー
鎧（上）	デーモンチューニック
鎧（下）	デーモンホース
ブーツ	ー
グローブ	デーモングローブ
シールド	ー

効果
INT+4
WIT+1
HP-1

魔法速度やHPは犠牲になるものの、このカテゴリー中で唯一INTが増加するセット。攻撃力や防御力はタンカー役に任せて、魔法の効果を高める……といった使い方ができるだろう。

男性ヒューマンファイター

Human Fighter Male

男性ヒューマンメイジ

Human Mage Male

女性ヒューマンファイター

Human Fighter Female

女性ヒューマンメイジ

Human Mage Female

男性エルヴンファイター

Elven Fighter Male

男性エルヴンメイジ

Elven Mage Male

女性エルヴンファイター

Elven Fighter Female

女性エルヴンメイジ

Elven Mage Female

男性ダークファイター

Dark Fighter Male

男性ダークメイジ

Dark Mage Male

女性ダークファイター

Dark Fighter Female

女性ダークメイジ

Dark Mage Female

男性オークファイター

Orc Fighter Male

男性オークメイジ

Orc Mage Male

女性オークファイター

Orc Fighter Female

女性オークメイジ

Orc Mage Female

男性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Male

女性ドワーヴンファイター

Dwarven Fighter Female

剣
SWORD

戦士系ジョブのメイン武器となりうるのが、この剣だ。同種の剣が２本あれば、鍛冶屋で２刀流剣にしてもらうことも可能だ。ただし、再度普通の剣に戻すことはできない。





両手剣
TWO HAND SWORD

文字通り、両手で扱う長大な剣。普通の剣に比べて攻撃速度は遅くはなるが、攻撃力は1ランク上のものと同等になる。両手がふさがるため、この武器を装備した場合、盾は使えなくなる。



ダガー
DAGGER

命中率は低めだが、攻撃力にばらつきがあり、場合によっては高いダメージを期待できる武器。また、攻撃速度ももっとも速く、手数で他の武器を圧倒できる。



槍
SPEAR

両手剣と同様、両手で扱う武器。攻撃力は両手剣ほど高くはないが、広範囲への攻撃が可能で、同時に複数の敵にダメージを与えられる。パーティを組んだ際に効果を発揮する武器だ。





鈍器

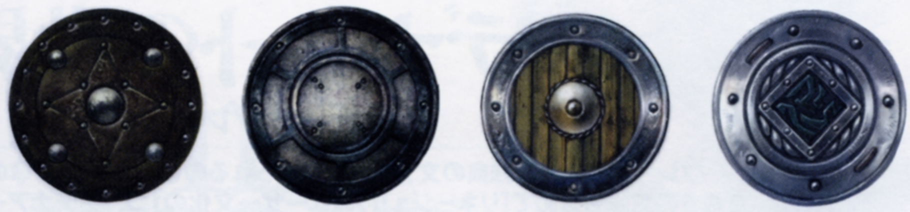
AXE.MACE.WAND etc

攻撃速度、攻撃力は剣と同等だが、命中率が高く、ダメージのばらつきも少ない安定した武器。剣と同様に両手持ちのものもあり、その効果も両手剣に準拠する。



シールド
SHIELD

シールドを装備すると回避能力は落ちるが、時折シールドでの防御が発生し、防御力を大幅に上昇させられる。なお、シールドを装備できるのは片手用の武器を装備している場合のみ。



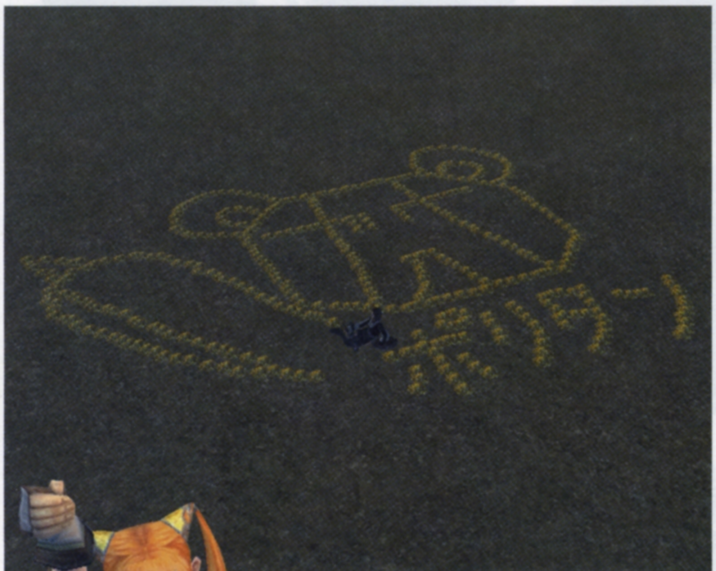


リネージュII
アデナアートの世界
コーヒーブレイク

プレーヤーたちが独自の文化を創り上げられるのも、MMORPGの大きな楽しみ。ここは、息抜きの意味も含めて『リネージュII』のユーザー文化の1つ、「アデナアート(AA)」をクローズアップ。その作品例、簡単な作り方など基本的な解説をしよう。

プレーヤーたちが生み出したお楽しみテクニック!!

アデナアートとは？
名前からもわかる通り、『リネージュII』の世界の通貨「アデナ」で文字や絵を描く行為のこと。クローズドβ時代からの歴史を持ち、中には遊びの域を越えた芸術的作品を作る職人もいるとか。





アデナを使って
レッツアート!

芸術欲を満たすために
そこに空間があるから！という、芸術的欲求から描く。血盟の宣伝やバザーの客寄せなどにも効果的。



道しるべに
気付きにくい抜け道や迷いそうなポイントに置いて後続へのメッセージを。また、高い山の登頂記念に。



想いを伝える手段として……
気になるあの娘に、アナタの恋心をひっそりかつ劇的にアピール。オクテな人には、まさにうってつけ!?

実際に描いてみよう

①置く場所を決める


▲持ち物からアデナを選んで、置きたい場所にドラッグ。移動しなくても、かなり遠くに投げられる。

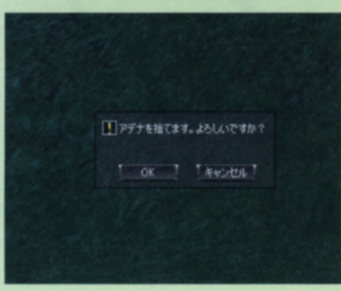
②数値に「1」を入力


▲場所を決定すると、数量を聞かれるので「1」を入力(数量によるグラフィックの違いはない)。

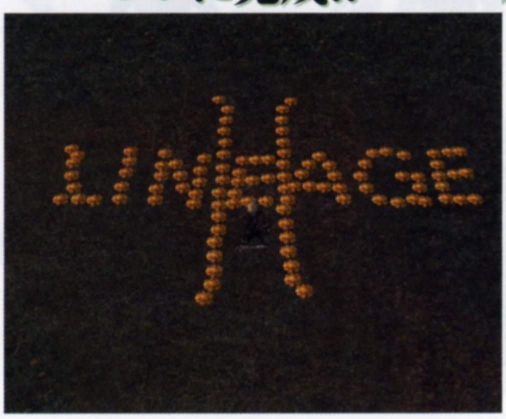
③ひたすらアデナを置く


▲あとはひたすら置くのみ。いきなり細かくやらないで、おおまかに輪郭から描いていくとうまくいく。

アデナアートを描くときの注意点
アデナを置く＝地面に捨てた、という認識を忘れないこと。つまり誰にでもアデナを拾う権利があるということだ。邪魔が来ない場所でやるか、拾われても文句を言わない広い心を持つのが大切。



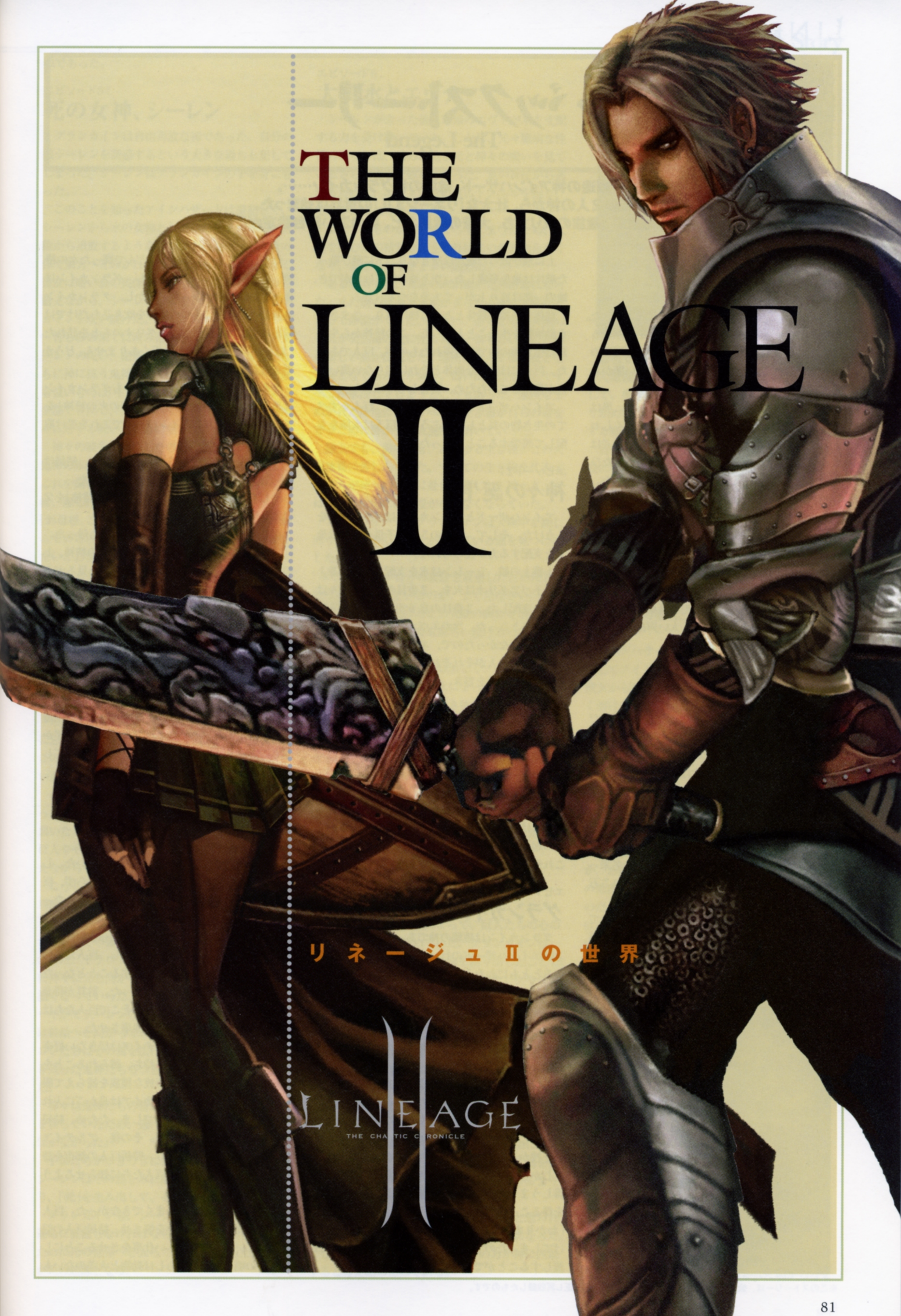
◀結局は捨てるわけだから、片っ端から拾われても文句は言えない。

ついに完成!!


▶カメラの視点を変えたり、ズームイン&アウトしながら細部をチェック！ 納得いくまで修正しよう。

さらにアレンジを加えて…


▲体力回復剤や動物の皮など、アデナと色の違うアイテムを混ぜて絵を描くといっそうステキに。


THE WORLD OF LINEAGE II
リネージュⅡの世界
LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

THE WORLD OF LINEAGE II

バックストーリー
The Legend

創造の神アインハザード、破壊の神グランカイン……。
この2人の神から、壮大な『リネージュII』の世界は始まった。
神々の思惑、種族の成り立ち、大陸の戦乱など、奥の深い舞台設定がここに。

プロローグ:
たき火のそばで……

男は深く煙を吸い込み、ゆっくりと吐き出した。煙草のかすかな明かりでは、その表情を読み取ることはできなかった。顔の大部分は古びた厚手のフードに隠れて見えず、男の背後には深い闇があるだけだった。

男には老兵とペテン師の雰囲気があった。男は自分を吟遊詩人だと言ったが、その声は太くしわがれていて、誰ひとりとしてその話を信じる者はなかった。また、危険に満ちた森の中をたったひとりで旅してきたというのも疑わしく思われた。

男は「物語を聞かせるから、食べものを分け、たき火にあたらせてくれないか」と言った。この旅人を寒い森へと追い立てるようなことはできず、男の話を聞くことにした。

たき火のそばでくつろぎながら、それでも武器は手放さずに、男が話し始めるの待った。その夜は凍てつくように寒く、ようやく煙草を吸い終えた男が話し始めると、その低く太い声は静かに山の彼方へと運ばれていくのだった。

エピソード1:
創世記

はるか遠い昔、この世にはたった1つの球体だけが存在し、あらゆるものがその中で混ざり合っていた。その球体がこの世のすべてであった。1億年以上の歳月をかけて球体は次第に大きくなり、やがてその中で2つの力がゆっくりと形成され始めた。成長とともに2つの力には意識と自我がめばえ始め、ついには光と闇へと分裂を果たした。

白い光は女性になって、アインハザードを名乗り、黒い光は男性となり、グランカインを名乗った。この2つの存在が、全宇宙と今日知られる万物の始まりである。

アインハザードとグランカインは力を合わせて球体の外へと飛び出し、このとき砕けた球体の破片がさまざまに姿を変えていった。



上に飛び散った破片は空となり、下に飛び散った破片は地を形成した。空と地の間には水ができ、地の一部は盛り上がって大地をつくった。

球体の精神も球体とともに砕け散り、さまざまな動植物を生むこととなった。この精神から生まれた生き物の中で最も優れたものが、巨人であった。巨人には強靭な肉体とそれに劣らない高い知性が備わっていたため、賢者とも呼ばれた。

アインハザードとグランカインは、巨人をすべての生き物の長とした。こうして巨人は大陸を支配して繁栄することになった。

エピソード2:
神々の誕生

アインハザードとグランカインは、多くの子をもうけた。そして、最初の5人の子供たちには地上を支配する力が授けられた。

1番上の娘、シーレンは水を支配した。1番上の息子パアグリオは火を、2番目の娘マーブルは大地を支配した。2番目の息子サイハは風を支配することとなった。次のエヴァのときにはもう何も残っていなかったので、エヴァは詩と音楽を作った。他の4人がそれぞれの役目を果たしている間、エヴァは詩を書き、それに音楽をつけて歌った。

アインハザードは創造の神であった。自分の精神から体を作り出し、子供たちの力を借りてその体に命を吹き込んだ。

シーレンには水の精神を吹き込んだ。これがエルフ族の起源である。パアグリオには火の精神を吹き込んだ。これがオーク族の起源である。マーブルには土の精神を吹き込んだ。これがドワーフ族の起源である。サイハは風の精神を吹き込んだ。これがアルテイア族の起源である。

エピソード3:
グランカインの子孫

グランカインは破壊の神であった。グランカインはアインハザードの行いを見て、好奇心に駆られるとともにねたみを感じた。そして、アインハザードをまねて自分とそっくりな体を作りあげ、長女であるシーレンに、精神を吹き込むよう頼みに行った。

シーレンは非常に驚き、グランカインにこう言った。

「お父様、どうしてそのようなことをなさろうとするのですか。創造はお母様のなさることです。ご自分の役割以外のことをむやみになさらないほうがよろしいのではないでしょうか。破壊の神から命を授かる生き物は、災いの種になります。」

しかしグランカインは引き下がらず、何度も説得しうまく丸め込んで、最後にはシーレンの同意を得ることに成功した。

「わかりました。でも、水の精神はお母様にさしあげてしまったので、お父様には残りのものしかお渡しすることができません。」

そう言ってシーレンは「よどんで腐った水の精神」をグランカインに差し出し、グランカインは喜んでこれを受け取った。しかし、グランカインは自分の創造物に1つの精神を吹き込むだけでは満足せず、次に長男のパアグリオのもとを訪れた。

「父上のされていることは正くありません。どうか考え直してください。」

そう言いながらも、パアグリオもグランカインに逆らうことはできず、「消えかけの火の精神」を差し出した。グランカインは喜んでこれを受け取った。

マーブルも涙ながらに父に懇願したが、結局は「不毛の汚れた土の精神」を与えてしまった。

そしてサイハもまた「激しく荒い風の精神」を父に差し出すこととなった。

グランカインは大満足ですべてを持ち帰った。

「この私の創造物を見よ。水の精神、火の精神、土の精神、風の精神を授かり誕生する姿を見るがよい。巨人などよりも力強く、そして賢い者となるだろう。この者たちが世界を支配するのだ。」

グランカインは全世界に向かって誇り高く叫ぶと、自らと同じ姿をした創造物に精神を吹き込んだ。ところが、生まれてきたものはまったくの役立たずであった。ひ弱で、愚かで、ずるがしこい、臆病な生き物だったのである。

他の神々は皆一様に、グランカインとその創造物をさげすんだ。そしてグランカインは、恥ずかしさのあまり、自分の創造物を捨てて逃げ出してしまった。

彼の創造物は、人間と呼ばれた。

エピソード4:
巨人の奴隷

エルフは賢く、魔法の使い方を知っていた。しかし、彼らも巨人ほどの知恵は持っておらず、巨人たちの指示で政治と魔法を担当することとなった。

オークには力があった。疲れを知らない体力と強靭な精神力を持っていた。しかし、巨人たちにはかなわず、戦争と治安を担当することとなった。

ドワーフには優れた技巧があった。計算が得意で、細かな細工に長けていた。そこで巨人たちは、ドワーフを銀行業と製造業に従事させた。

自由を愛する種族、アルテイアは尽きない好奇心とどこへでも飛べる翼を持ち、縛られることを嫌った。巨人たちはこの奔放な種族を捕らえて服従させようとしたが、アルテイアは鳥かごに入れられるとすぐに弱って死んでしまったため、結局は再び開放することにした。その後、アルテイアは自由に世界中を飛び回り、時折巨人の都市を訪れては各地のできごとを巨人たちに知らせるようになった。

人間は何をやってもうまくできなかった。巨人たちは人間の使い道に頭を悩ませ、結局巨人の奴隷として、あらゆる卑しい仕事をさせることにした。その頃の人間の暮らしは動物と大差のないも

※このストーリーは、公式サイトに掲載されているものを一部修正し再収録したものです。

のであった。

エピソード5：
死の女神、シーレン

グランカインは自由奔放な神であった。自分の娘シーレンを誘惑するという大きな過ちも犯してしまった。シーレンはグランカインの子を身ごもった。

このことを知ったアインハザードは激怒して、シーレンから水の女神としての地位を剥奪し、大陸から追放するよう命じた。シーレンは、身重の体で東方へとのがれて行った。それから間もなく、彼女は暗い森の奥深くで出産した。激しい痛みに耐えながら、シーレンはアインハザードとグランカインを呪い続けた。

苦しみの果てに産み落とされた子供たちは、シーレンの呪い、絶望、怒りを受け継ぎ、成長とともに神に抗う鬼神となっていった。鬼神の中で最も強いものは「ドラゴン」と呼ばれた。ドラゴンは全部で６匹で、アインハザードを含めた６人の神々に対する呪いとともに生まれてきた。

神々の戦争が勃発したのだ。最強のドラゴンは、鬼神の軍隊の最前線で神と戦うことを命じられた。これを聞いた、光のドラゴンであるアウラキリアは、悲しげな眼差しでシーレンに言った。

「お母様。ご自分がなさろうとしていることをわかっていらっしゃるのですか。本当に神々を滅ぼしたいとお望みですか。本当にご自分のお父様やお母様、ご兄弟が血の海に沈むことをお望みですか。」

しかし、アウラキリアの訴えもシーレンの決意を変えることはできなかった。そして、ついに鬼神たちは神々が住む宮殿に攻め込み、し烈な戦いが開始された。６匹のドラゴンの攻撃は特に激しく、神の宮殿をことごとく破壊していった。ドラゴンの恐るべき力には、神々でさえも圧倒された。

形勢はほぼ互角で、戦いは永遠に続くかのように思われた。もしこの戦争が終わっていなければ、この世は終末を迎え、すべての生命が死に絶えていたことだろう。

多くの神の使者や鬼神が命を落とし、消えていった。毎日のように雷鳴が轟き、稲妻が空を切り裂いた。強力な軍隊が天空で激しくぶつかり合い、巨人やその他地上の生き物は震えおののいて、怯えながらその様子を見守っていた。

こうしたし烈な戦いが何年も続いた後、ついに均衡が破れ形勢は次第に一方に傾き始めた。アインハザードとグランカインが多くの痛手を負いながらも、その強い力で多くの鬼神を滅ぼしていったのだ。ドラゴンたちは深く傷つきながらも勇敢に神々に立ち向かっていったが、次第に疲労が色濃くなっていった。

やがてシーレンの軍隊が壊滅状態になり、戦争は終結へと向かっていった。そしてついに、ドラゴンたちはその翼を広げて地上へと逃げ出し、生き残った鬼神たちもつぎつぎとそれに続いていった。

神々は鬼神たちの皆殺しを望んだが、自らも傷を負っていたため、逃げていく敵をただ見ているほかなかった。

子供たちがつぎつぎに倒れ、戦いに敗れると、シーレンはその悲しみに耐えることができなくなり、「死」を生み出して、その世界を支配した。

グランカインも、シーレンのため、そして死の運命に直面しなければならないすべての生き物のために死の世界へと入っていったのだった。これが死の起源となる。

エピソード6：
大洪水とエヴァ

シーレンが去った後、末娘のエヴァが水を支配する力を受け継いでいた。しかし、元々臆病な性格のエヴァは、姉の壮絶な死と神々の戦いを見てことさら恐怖心を強めていった。重い責任から逃れるために、エヴァは湖の底にトンネルを掘り、その中に隠れて過ごした。

支配するものがいなくなってしまったため、大陸を囲む水の精霊はどうすればよいかわからなくなり、あてもなくさまよい始めた。

ある場所では、大量の水が流れ込み沼地になった。また別の場所では水がまったく流れて来なくなって砂漠ができた。さらに、あちこちで大陸の一部が突然海の底に沈んだり、何もないところから新しい島が出現した。場所によっては、夜となく昼となく雨が降り続き、高い山の頂を残してすべてが水没してしまうところもあった。水没をまぬがれた陸地には、すべての生き物が自らの命を守るために群がり、大混乱を招いていった。

陸上でも、海中でも、あらゆる生き物がこの天変地異に苦しんでいた。すべての生き物を代表する巨人が神々のもとに赴き嘆願した。神々も、もはやこの状況には我慢がならなくなっていた。

アインハザードとグランカインは大陸中を探し回り、ようやくエヴァが隠れている湖を見つけ出した。

「エヴァ、お前が自分の責任を放棄したためにどういうことになっているのか、よく見なさい。お前は私たちが作り上げたこの大陸の調和を壊しているのですよ。いつまでも逆らい続けるのなら、容赦はしません。」

アインハザードの怒りは激しく、その目には炎が燃えあがっていた。洪水によって、数え切れないほどの巨人やその他の生き物がシーレンの世界へと旅立って行った。そのため、アインハザードはシーレンのことをとてもねたんでいたのだ。エヴァは震えあがり、母であるアインハザードに従った。

エヴァが再び水を治め始めると、水の災害は起こったときと同様に次第におさまりをみせていった。しかし、一度荒廃してしまった大陸を元に戻すことはもはや不可能になっていた。

エピソード7：
巨人の欺瞞

神々の度重なる失敗によって、巨人たちの心の中に疑問が生まれ始めていた。グランカインは、人間という程度の低い生き物を創り出したことで、すでにその愚かさをさらけ出していた。グランカインの淫らな振る舞いとアインハザードの嫉妬から死が作り出され、さまざまな鬼神が生まれることとなった。さらに、エヴァが弱く力がなかったために、大陸は荒れ放題になってしまった。巨人たちの心の中で疑問の種がめばえ始めていた。

「あのような神々を崇拝する価値があるのか。」

巨人たちが次第に力を持つようになると、この考えはどんどん大きくなっていった。巨人たちは自ら作った馬車に乗り、神々の宮殿に自由に出入りできるようになった。また魔法を使って島を持ち上げたり、神々のように空中で生活できるようになった。

さらに、永遠に生きることができるかと思われるほど、寿命を延ばすことができるようになった。そしてついには、巨人たちは自分の力が神に匹敵すると考え始めたのである。



聡明であったにもかかわらず、巨人たちはたいへん傲慢になり、神になろうとさえしていた。そして、生き物を組み合わせて、独自の生命体を作り始めた。巨人たちは、このような奇跡を可能にする魔法を「科学」と呼んだ。

自分たちの絶大な力に酔いしれた巨人たちは傲慢になり、とうとう神々を退けてその地位を奪おうとした。神々と戦うために、巨人たちは強力な軍隊を組織し始めたのだ。

エピソード8：
神々の怒り

神々も何もせずに手をこまねいていたわけではない。特にアインハザードは、自分だけが持つ生命を創造する権利と能力に対して挑戦を受けたのだ。

アインハザードは怒りのあまり言葉を失った。そしてアインハザードに近づこうとするものは皆、彼女から発せられる怒りの炎に包まれて跡形もなく溶けてしまった。

アインハザードの怒りは頂点に達し、巨人を大陸や世界もろとも絶滅させることを宣言した。

グランカインがアインハザードのもとに急ぎ、彼女をいさめたが、同じ神であるグランカインでさえ彼女を取り巻く炎のために近づくことはできず、ただ遠くから叫ぶことしかできなかった。

「お前は創造の母であり、破壊は私の役目だ。私がお前の領域に踏み込んだときにどんな目に逢ったか、お前もよく知っているだろう。私が巨人たちの傲慢な行いに罰を与えるから、お前は落ち着くのだ。それでも世界を滅ぼそうとするのなら、私はあらゆる手を使ってお前を止めなければならない。」

グランカインは、何としても大陸の破壊は食い止めたかった。

一方、アインハザードは、グランカインが邪魔をしたことでますます腹を立ててしまった。しかしグランカインもアインハザードも立場が同じであったため、アインハザードはグランカインを抑えることができず、最後には説得に応じた。

アインハザードは巨人たちを罰するために、グランカインの武器である星の槌を借りることにした。この槌は終末の槌とも絶望の槌とも呼ばれている。その破壊力は絶大であるため、グランカインでさえその武器を使ったことはなかった。

アインハザードはその槌を高く振り上げると、巨人の都市の中心めがけて振り下ろした。

空から巨大な真紅の火の玉が落ちてくるのを見て、巨人たちははじめて自分たちがとんでもない過ちを犯したことに気がついた。巨人たちは持てる力をすべて出して、振り下ろされた槌から身を

守ろうとした。しかし、巨人の強大な力をもってしても、槌の方向をほんの少しずらすのが精一杯だった。

槌は巨人たちの都市をかすめて地に落ちたが、それでもこの上なく繁栄した都市を破壊するには十分であった。またたく間に、無数の巨人や他の種族の生き物はどろどろに溶けてしまった。大陸には大きな穴があき、瓦礫が激しく降り注いだ。

ほとんどの巨人は死を迎えた。

エピソード9：
巨人の滅亡

なんとか生き残った巨人たちも、アインハザードの怒りを避けるために東方へと逃れて行った。巨人たちは以前シーレンが通ったのと同じような道をたどった。

アインハザードは巨人たちを追い続け、稲妻でつぎつぎに焼き殺していった。恐れに震えながら、巨人たちはグランカインに嘆願した。

「グランカインよ、グランカイン。私たちは自分たちの過ちに気付きました。アインハザードを止められるのはあなただけです。アインハザードは怒りで我を忘れています。私たちはあなたがたと同じ場所で生まれました。そして大陸で最も賢く、強い生き物だったのです。どうか私たちを滅ぼさせないでください。」

グランカインは寛大な神であった。巨人たちは既にその罪を十分に償ったと考え、南洋の最も深いところから水を持ち上げて、巨人たちに追い付こうとするアインハザードをさえぎった。アインハザードは怒りのあまり叫んだ。

「何をするのだ。どうして私の邪魔をする。愛しい娘、エヴァよ。行く手をはばむ水を今すぐ退かせなさい。さもなければ、お前も姉と同じ運命をたどることになるぞ。」

エヴァはアインハザードを恐れ、すぐに水を海へと戻した。アインハザードは再び巨人たちを追いかけ、1人また1人と殺していった。

巨人たちは再びグランカインに泣きついた。

「グランカインよ。偉大なる我らが神よ。アインハザードはまだ私たちを追ってきます。私たちを1人残らず消し去るつもりです。どうか私たちの身を守り、助けてください。」

グランカインは巨人たちが立っている大地を持ち上げた。巨人たちを血眼になって追いかけていたアインハザードは、突然、巨大な岩の壁に行く手をさえぎられた。アインハザードは叫んだ。

「私の娘たちは皆、敵なのか。愛しい娘、マーブルよ。一体誰が私の行く手をはばんでいるのだ。今すぐこの大地をもとに戻すのだ。さもなければ、お前も姉と同じ運命をたどることになるぞ。」



この言葉に怯え、マーブルは大地をもとに戻そうとした。しかし、グランカインは即座にマーブルを制止し、言った。

「アインハザードよ。もうそろそろやめたらどうだ。地上のあらゆるものがお前の怒りを恐れ、恐怖に震えている。賢明だが愚かなことをしでかした巨人たちも、自分たちの過ちを悔い改め、心の底から改心している。巨人たちを見よ。すべての生き物の上に立つものとして自信に満ちあふれていた彼らが、今ではあんな小さな高台に隠れて恐れおののき、お前と目も合わせられずにいるではないか。もう二度と大陸には降りて来られないだろう。また二度と私たち神にたてつくこともないだろう。あの高台は巨人たちの永遠の牢獄となり、彼らは永遠にそこに閉じ込められることになるのだ。だから、どうかもうその怒りを鎮めてくれないか。お前の復讐はもう終わったのだ。」

アインハザードは怒りを鎮めたわけではなかったが、自分と立場の同じグランカインの話に耳を貸した。また、グランカインが言うように、巨人たちに永遠にその行為を悔やませるには、彼らを皆殺しにするよりも、小さな、不毛の高台に捕えておくほうがよいと考えた。

そうしてついに、アインハザードは巨人たちを追うのをやめ、宮殿へと帰って行ったのだった。

地上の生き物に失望したアインハザードは、その後、めったに地上でのできごとに関与しなくなった。そしてグランカインもまた、むやみに地上に姿を現さないことに決めた。

神々の時代は、こうして終焉を迎えたのだった。

エピソード10：
たき火のそばで——種族対立のプロローグ

ここで男は、しばし口をつぐんだ。彼が話している間、我々は金縛りにでもあったかのように、身じろぎもできずにいた。

彼の声は決して大きくはなかったが、まるで魔法の力に操られているかのように、我々の頭の奥深くに直接響いてくるのだ。

彼が語った神話は、我々が知っているものとは全く違うものだった。しかし、誰もそのことを彼に問いただすことはできなかった。

何とも言い難い薄気味悪い胸騒ぎが、全身を覆うのを感じた。大陸で最も勇猛なファイターである我々が、こんな取るに足らない男に、臆病な娘のように恐れを感じていたのだ。

木の枝に留まっていたフクロウが飛び立つ時の羽根のわずかな音に、我々は皆びくっと身をすくめた。男は我々をあざ笑い、タバコに火をつけて語りだした。

「私が話した神々の話が、君たちが知っているものとは違うからと言って、頭から否定しようとはしないでくれ。君たちの神官が、このさすらいの詩人よりも真実に近いという証拠はどこにもないのだ。神々の御業は神の御心であって、ヒューマンの意志ではないのだ。神官ごときがどうして真実を知っていると言えようか。私の話に耳を傾けるがいい。これは、神々が消えた後の大陸の話。君たちが歴史と呼んでいる話だ。」

エピソード11：
滅亡の中の混沌の兆し

すべての生命体の上に君臨していた巨人たちが突然姿を消すと、大陸は大きな混乱に陥った。巨人によって統制され続け、ただひたすら巨人のために生きて来た彼らは、自らの力で生きて行かなければならない時を迎えたのだ。

彼らは荒野に一人投げ出された子供のように怯え、なす術もなくただ呆然としていた。まして、星の槌が大陸を強打して起こった大災難は、事態を立て直せないほど、一層深刻なものにした。多くの者が大災難により死んでいき、また多くの者が混乱の渦中に死んでいった。彼らはひたすら神に救いを求めたが、神々は決して応じなかった。

最初にこの状況を収拾して立ち上がった種族はエルフだった。彼らは巨人に統治されていた時代にも、政治を担っていた種族だった。彼らは互いに異なる種族をひとつにまとめ上げ、うまく治めているように見えた。しかし時間が経つにつれ、エルフは巨人ほど大陸を治める能力がないということが少しずつ見え始めた。最初にエルフに反旗を翻したのは、オークだった。

「エルフが我々より強いのか？ エルフに我々を統治する資格があるのか？ 我々よりも弱き者が生意気にも我々の上に君臨することを、決して認めることはできない！」

オークの軍事力は、実に恐るべきものだった。戦闘の中で生き、誇らしげに死を迎えるオークに対し、平和に暮らしてきたエルフは、対抗することができなかった。一瞬にして、大陸のほとんどはオークの占領下に入り、エルフは大陸の片隅に追いやられた。

そこでエルフはドワーフに助けを求めた。彼らの莫大な資金と優れた武器があれば、オークと戦っても勝算があると判断したのだ。

「地の種族よ、我々に力を貸してくれ。あの凶暴なオークの一団が力まかせに我々を追い詰めるのだ。さあ、早く我々と共にあの連中を断罪しよう。」

だが、ドワーフはエルフの要請を冷たく断った。彼らの目には、大勢はすでにオークに傾いていると映ったのだ。常に実利を追求するドワーフが、弱者に手を差し伸べることはあり得ないことだった。エルフは怒り狂ったが、なす術はなかった。

エルフは、次に風の種族、アルテイアに助けを求めることにした。彼らの情報力と空中での攻撃力は、十分にエルフを助けオークを打ち破ることが出来るように思われた。エルフの使節団は大陸の果てまで行き、彼らに助けを請うた。

「風の種族よ、我々を助けたまえ。かの無学なオークの一団が、力で我々を追い詰めているのだ。我々と共に、あの連中に自らの愚かさを知らしめたまえ。」

しかしアルテイアは、いつものごとく大陸の情勢や戦争などにはまったく関心がなかった。彼らは、どちら側の味方にもつかないことを心に決め、さらに深い奥地に隠れてしまった。

エルフは絶望した。

エピソード12：
計算された契約

この時、何者かが出てきてエルフの前にひれ伏した。エルフを統べる王が注意深く見たところ、彼はヒューマンの王だった。彼は、頭の上に枝で編んだ王冠のようなものをかぶっていた。

「何事だ、卑しいヒューマンの王よ。お前たちまでもが、我々を嘲弄しに来たと言うのか？」

エルフの王は嘆き叫んだ。すると、ヒューマンの王は地面に額がつくほど頭を垂れ、言上した。

「違います、賢明なるエルフの王よ。我々は、ただ取るに足りない力ではありますが、お役に立てるかと思って参ったのです。」

この言葉にエルフは大いに喜んだ。たとえ愚かで無力なヒューマンといえども、彼らは非常に人数が多く、戦争の際には何らかの形で役に立つか

もしれないと考えたのだ。
「なんと殊勝なことか、ヒューマンの王よ。お前たちはたとえ軽き存在であっても、我々のために進んでその命を捧げるという忠誠心は見上げたものだ。この戦争を勝利に導けば、お前たちは我がエルフの次に位置する種族になれるだろう。」

この言葉にヒューマンの王は大いに感激し、何度も何度もひれ伏した。しかし、彼は再び注意深く頭を上げ、こう言った。
「限りなく尊いエルフの王よ。エルフの栄えある勝利のために、ぜひお許しいただきたいことがございます。我々はあまりにも微力です。我々の歯はオークの体にかすり傷ひとつさえもつけることができず、我々の爪は彼らの筋肉にはね返されるだけなのです。ですから、切にお願い申し上げます。どうか我々にあの連中に立ち向かえるだけの力をお与えください。我々に魔法をお教えください。」

ヒューマンのこの唐突な提案に、エルフは最初、あきれ果てて言葉も出ず、次にはなはだしい怒りを覚えた。彼らは、すぐさま手を出してヒューマンの王を一握りの灰にしてしまおうとした。しかしエルフの王、ベオラは理性を持って冷静に考え、彼らの主張を聞き入れることにした。

まず、ヒューマンがあまりにも力がなくてはオークに勝てるかが疑問であり、次にヒューマンの足りない頭で魔法を習得したところで、大きな威力にはならないと考えたのだ。

そしてこの決定は、結局彼女の命を奪ったのだった。ヒューマンは、エルフが予想していた以上に早く魔法を習得した。それだけではなく、常に労働にいそしみ、仲間同士で戦って鍛錬した彼らの肉体は、オークほどではないが相当に強靭なものだった。

また、彼らは手先も器用で、武器を扱う手さばきも見事なものだった。何よりも、ヒューマンはその数の多さを誇っていた。ヒューマンの軍隊は短期間に成長を遂げた。

エピソード13：

大陸の覇者

ヒューマンとエルフの連合軍は、徐々にオークを制圧し始めた。こうなると、今までオーク側について彼らに武器や要塞を作ってやっていたドワーフが、こちら側にもつくようになる。ヒューマンは、ドワーフが作ってくれた精巧なアーマーと鋭い武器を使用し、一層強力になった。

もはや、エルフの軍隊がなくても、ヒューマンはオークの軍隊を撃退できるようになっていた。状況がこのように変わると、エルフは戦争に勝利を収めながらも、常に不安を抱くこととなった。日に日に、ヒューマンが統制できないほど強力になるのを感じたのだ。

それでも、エルフは最後まで油断していた。まさか、最も卑しい、クズのようなヒューマンが反逆を企んでいるとは思いもしなかったのだ。その上、オークからの勝利が自分たちの目の前にある今、他のことを考える余裕もなかった。

ヒューマンは次第に高位魔法を習得して行き、ついに、数十年に及ぶ戦争はエルフ・ヒューマン連合軍の勝利に終わった。

オークは屈辱的な平和条約を締結し、自分たちの本拠地であるエルモア北部に追いやられたのだった。
「だが、エルフよ。これは君たちの勝利ではなく、あの汚らわしいヒューマンの勝利だ。君たちは、自分たちが育てたあの怪物たちをどうやって阻止すると言うのだ。」

ヘストゥイの族長の吐き捨てるような毒舌通り、エルフはヒューマンという新しい脅威に立ち向かわなければならなかった。しかし、既にエルフは長い戦争に疲れ果てていた。

反面、魔法という力を手にしたヒューマンは、初めて胸が高鳴っていた。そしてついに、ヒューマンのエルフに対する反乱が起こったのだった。

ヒューマンはかなり以前から徹底、かつ秘密裏にこの謀反を企ててきたに違いなかった。エルフは、この時初めて、飼い犬に手をかまれたことに気付き、悲鳴を上げたが、既に後の祭りだった。

魔法と魔法がぶつかり合う強力な戦闘が起こり、再び大陸は揺れた。しかし、エルフは既に新しく台頭したヒューマンの勢力を防ぎきるだけの力を持っていなかった。

エルフは、ヒューマンの大規模な攻勢に次第に押されはじめ、ついには自分たちの本拠地であるエルフの森まで後退した。そして、ヒューマンとの最後の決戦を準備したのだった。

この森はエルフの魔法力が最も強く作用する場所だったため、この森を足がかりに勝利を手にしようとしたのだ。エルフはダンジョンを抜けてそこに身を潜め、ヒューマンに立ち向かった。だが、およそ3カ月間続いた飽くなき戦いの末に勝者となったのは、ヒューマンだった。

エルフの自負心も、エルフの森の魔力も、優れた魔法力も、果てしなく押し寄せてくるヒューマンの軍隊をしのぎきることはできなかったのだ。

結局、エルフは甚大な被害を負って森の中へ逃げていった。ヒューマンも、それ以上、後を追うことはできなかった。エルフは森のすべてに強力な結界を作り、他の種族の接近を防ぐこととした。

こうしてヒューマンが大陸の覇者となったのだった。

エピソード14：

闇の中のたき火のそばで——エルモアアデン

彼が話す歴史もまた、我々が知っている歴史とは違うものだった。しかし、我々はそれと似たような話をどこかで聞いたことがあった。我々の一行で最も美しいエルフの娘、アルウェンは何に思いを馳せているのか、目に涙が光っていた。

男の言葉を聞いているうちに、夜は一層更けていった。しかし、どこからも獣の鳴き声は聞こえてこない。風に揺れる木の枝の音も、渓谷を流れる小川のせせらぎも聞こえてはこない。聞こえるのは荒々しい我々の息づかいと、たき火が燃える音だけ。

まるで、山全体が息をひそめ、たき火のそばから漏れてくる話に耳を傾けているようだった。
「どうかね。最も卑しいヒューマンが最後に大陸の主となったという事実は、あまりにも皮肉なことではないかね？　しかし、これはヒューマンの意志が作り出した結果。神々と言えども、まさかヒューマンが地上の支配者になろうとは想像だにしていなかっただろう。では、今から最も燦然と輝いたヒューマンの王国についての話をしてやろう。傲慢な者たちよ、聞くがいい。これが巨人の前轍を踏んだヒューマンの話だ。」

エピソード15：

入れ替わった創造主

長い戦争によって、ヒューマンの間には、原始的な形の国家が生まれ始めていた。その中でも中心となるのは、エティナ族をはじめとする魔法を習得したヒューマンたちだった。彼らは、自分たちが持っている力で、人々を保護し、時には恐怖



を与え、自分たちの王国を建国して行った。

この過程で大小さまざまな戦争が起こった。しかし、混乱期はそう長くは続かなかった。結局、エティナ族の族長であったシュナイマンによって、現在のアデンとエルモア地方の統一が成されたのだった。

彼は自分が建てた帝国の名をエルモアアデンと定め、自らを皇帝と称した。彼の祖父の頭に載せられていた枝の王冠は、ついに燦然と輝く宝石で飾られた金冠となり、彼の頭に載せられた。彼は、後世に神と同等な存在と思われるほどになったのだった。

大帝国の皇帝となったシュナイマンは、ヒューマンの先天的限界に悩んだ。死と破滅を象徴するグランカインが自分たちの創造主だという事実は、いつも他種族に対する劣等感として作用していた。

さらに、この世の他の種族を作った残りカスが自分たちを形作っているという神話は、そのまま受け入れるにはあまりにも恥辱だった。新しい帝国のためには、彼らを尊いものとする新しい神話、新しい歴史が必要であった。

結局、シュナイマンは大々的な宗教改革を行い、グランカインの代わりにアインハザードをヒューマンの神とした。神話と歴史は歪曲され、黒魔法とグランカインの信者は迫害を受けた。以後、何代にも及ぶ宗教改革は、最終的にアインハザードを善の神、グランカインを悪の神とし、ヒューマンはアインハザードを自分の創造主と考えるようになった。この事実を知ったグランカインは、意外にも笑いながらこの事実を受け入れた。
「あの連中が私に仕えないと言っても、私は怒りはしない。だが、愚かなヒューマンよ。天をいくら手で覆っても、その天がお前たちの手より小さいと思うのか？」

エピソード16：

エルモアアデンとペリオス

大陸でエルモアアデン帝国が生まれ、目覚しい発展を遂げている頃、海を挟んだグレシア地域は未だ混乱期にあった。

この地域にはヒューマンが接近し難い地域が広く分布しており、強力な権力の出現もなく、統合された政府樹立の道のりは遥かに遠いものだった。乱立した数十の小国家が各々少しずつ領地を占有し、戦争と政略を通して離合集散を繰り返していた。

しかし、エルモアアデンの強力な軍隊が西海大橋と海路を通じて侵犯してくると、グレシア一帯の国家は連合体を構成してこれに立ち向かった。

この渦中に多くの国王と貴族たちが死に、彼らが持っていた権力は生き残った者たちに自然の成

り行きとして吸収されていった。

エルモアアデンの侵略は、結果的にグレシア一帯に統一帝国が建設される基盤を築き、ベリオス帝国が誕生する事となる。その後、ベリオスとエルモアアデンは、互いに競って国力を強固なものにしていった。

やはり、先に統一された帝国を建設し、また強力な軍隊を備えていたエルモアアデンが、比較的優位を占めていた。だが、2つの帝国の間にある海がベリオスの自主権を守っていた。また、ベリオスには巨人が残した優れた遺産が多く残っていた。

結局、エルモアアデンは圧倒的と言える軍事的優位を持ってしても、思い通りにベリオスを服属させることはできなかった。

エピソード17：

黒魔法のベレス

エルモアアデンには、象牙の塔という魔法機関がある。この機関は古代の巨人が使用していた魔法を復元し、それを再研究、発展させることを目的とした集団であった。

彼らが持っている魔法の力は実に屈強であり、かつてはエルモアアデン帝国の皇帝とも肩を並べるほどの影響力を持っていた。この象牙の塔出身の中で、最も強力な魔法を備えていたのが、あのベレスという者だ。

彼は、ヒューマンが誕生して以来の最高の天才だった。巨人の魔法に心酔し、それを磨き、ついにはそれらの力のほとんどを持つようになった。

だが、その力はヒューマンが持ってはならない力。呪われた力を手にしたベレスは愚かな野望を抱くようになる。

これに警戒心を持った帝国と象牙の塔は手を組み、ベレスを処分することにした。しかし、ベレスの力はあまりにも強力だった。

象牙の塔のメイジたちは禁じられた黒魔法を使用することで、ようやくベレスの力を弱め、彼を地下に封じ込めた。

だが、ナイトとメイジが封印を監視していたにも関わらず、ベレスは封印を解いて脱出に成功する。彼はヘルバウンド島に身を隠し消えうせた魔法の力を再び蓄え、いつの日かもう一度大陸を占領するという野望に燃えていた。

この一件で、現在のグルーディオ南部一帯が、象牙の塔メイジの黒魔法の副作用により砂漠となってしまった。このために、数多くの人々が命を落とすこととなる。

しかし、帝国はこれをベレスの行いとし、ベレスに悪魔の烙印を押して、人々にそのような意識を植えつけたのだった。



エピソード18：

ダークエルフの誕生

エルフの森では大きな異変が起こっていた。ヒューマンに大陸の覇権を奪われたエルフは、次第に自信を失くし、惰弱になっていった。彼らは大陸に対する野心をすべて失い、森の中での平安な暮らしに落ち着きはじめていた。

この状況に不満を抱いたのは褐色のエルフ族だった。元々進歩的な性向を持っていた彼らは、禁じられている黒魔法を習得してでもヒューマンと戦い続けなければならないと主張した。だが、彼らの主張は、当然のごとく他のエルフの猛烈な反対にあう。

その最中に、あるヒューマンのメイジが褐色のエルフに接近する。彼は大胆にも褐色のエルフの族長に近づいて話かけた。

「褐色のエルフの王よ、あなた方は力をお望みですね。しかし、あの惰弱なマーシュエルフ(通常のエルフ)とその手下は、あなた方が強い力を持つことを恐れています。あなた方が自分たちを攻撃しないか、もしくは不必要にヒューマンを刺激し、さらに大きな災難を呼び起こさないかと、そればかりを心配しているのです。しかし、そんな惰弱な考えが今のエルフを作ったのです。」

「お前は誰だ、ヒューマンのメイジよ。そんな言葉で我々を眩惑しようというのか？」

「私の名は、ダスパリオン、一介のメイジに過ぎません。しかし、私にはあなた方が望んでいる力があるのです。私はあなた方がその力を持てるように、お手伝いすることができます。その代わりに、あなた方も私が望んでいるものをくだされぱいいのです。」

「お前が望んでいるもの？それは何だ？」

「それは、あなた方の若さすなわち不老長寿の秘法です。私がいくら魔法に精通してると言っても、結局はヒューマン。私の寿命は100年にもなりません。ですから、褐色のエルフの王よ。我々は互いに望むものを与えることができるのです。」

ダスパリオンが持つ強力な黒魔法に魅了された褐色のエルフは彼の提案を受け入れ、ついに黒魔法を習得するようになった。

ダスパリオンも褐色のエルフから望んでいた情報を得て満足し、森を離れた。エルフはこの事実を知り、アインハザードを捨てグランカインを追い始めた褐色のエルフを破門した。

こうしてエルフと褐色のエルフの間の戦闘が始まるのだが、この時、ダスパリオンのたくらみにより、褐色のエルフはマーシュエルフを全滅させる恐ろしい呪文を使用することになる。

一方、マーシュエルフは、息絶えるその瞬間に、最後の力を尽くして自分たちを裏切った褐色のエルフに呪いをかけた。その結果、褐色のエルフの森は朽ち果て、褐色のエルフも暗闇の種族となってしまう。

それ以後、褐色のエルフはダークエルフと呼ばれるようになるのだった。

エピソード19：

エルモアアデンの没落

エルモアアデンの黄金期は、エルモアアデンの成立後、約千年が過ぎたバイウム皇帝の時代だった。バイウムは強力なカリスマで帝国史上最強の軍隊を作る。

この軍隊は、エルモア北部において非常に大きな勢力を占めていたオークを、現在のオーク王国と呼ばれる黒い森に押しやった。

また、ベリオス帝国に大々的な攻撃を加え、グレシア南部一帯を占領する。この時期はヒューマンの王国が史上最大の領地を手にしていた時代である。

ベリオスはこの戦争で莫大な被害を負い、体制が揺らぎ始める。しかし、バイウムは晩年には征服戦争に興味を失い、永遠の命を追求し、帝国の国力を総動員して塔を建て始めた。

「私の名は大陸の隅々まで恐怖と共に響き渡っている。私の身動き一つで、数万名の人々の命が失いも、救われもするのだ。実に私の力は広大無辺だ。だが、このすべてのものを数十年しか持てないとは、なんと虚しいことであろう！　いや、違う。私はあの神々から永遠の命を得、私の帝国を永遠に治めよう。」

バイウムの念願が込められた塔は、なんと30年にもわたって作られることになる。彼はこの塔で神々の居所にまで登り、彼らから永遠の命の秘法を手に入れるつもりだった。

しかし神々はこれを黙って見てはいなかった。

「卑しいヒューマンの子よ、彼もまた、卑しいヒューマンの子だ。お前が永遠の命を得ようと、恐れ多くも私の寝床を汚しに来るのか？　お前たちは、巨人の最後から何の教訓も得てはいないということか。いいだろう、お前がそのように切に願うのが永遠の命ならば、私がお前にそれを与えよう。だが、お前もこの塔から一歩も出ることができないであろう。」

神の怒りを買ったバイウムは塔のてっぺんに幽閉され、工事は中断されてしまう。しかし、この工事により、エルモアアデンの国力は急速に傾いた。

帝国の求心力であった皇帝が突然消えると、彼の後継者の座をめぐり、皇族間にし烈な争いが起きた。この争いに多くの貴族までもが加わり、ついにエルモアアデン全体が内戦に陥ってしまった。ただでさえ大工事で国力が弱まっていたところに大規模な内戦が繰り広げられると、帝国はこれ以上持ちこたえることができなかった。

結局、千年以上続いてきた絢爛たるエルモアアデン帝国は、わずか20年のうちに崩壊してしまうのだった。

エピソード20：

たき火のそばで

夕飯、そしてたき火の温かさと引き換えに聞かせてくれる話は、次第に不愉快な方向に流れて行った。メイジであるホルベンは顔を真っ赤にして男をにらみつけていた。

しかし、いつもならすぐに罵倒と共にフィストやソード、あるいは魔法などを見舞わせているはずの我々が、金縛りにでもあったかのように各自の場所で身じろぎひとつできなかった。

私は固唾を飲んで見つめていた。この男の正体が何なのか、そして、なぜこんな話を我々にするのかわからなかったのだ。我々の間には、今にも張り裂けんばかりの緊張感がみなぎり始めていた。しかし、男は我々のことなど眼中にもないかのように行動した。

彼は周囲にある枯れ枝を拾い集め、消えそうになったたき火に放り込んだ。今にも消えるかのようにあえいでいた炎が、再び勢いを取り戻して燃え始めた。

「もうこれで、私の話も終わりに近づいた。今から話すことは、多分君たちがよく知っている話だろう。まだ続いている果てしなきヒューマンの罵り合い。そして、それに付和雷同して踊らされてい

る多くの種族たち。これはエルモアアデンが解体された後の大陸の話だ。」

エピソード21：
エルモア王国

エルモアアデンの崩壊はペリオスの解体を少しだけ遅らせたが、結局グレシア南部を襲った伝染病と北部を襲った冷害が直接の原因となり、ペリオスは崩壊する。エルモアアデンの後に続き、ペリオス帝国も歴史の奥に消えてしまったのだ。

その後、大陸は混乱に包まれていた。まるで、大災難後を彷彿とさせる暗黒の時期だった。貴族たちは各々の名分を掲げて自分たちの王国を建て、時にはヒューマン以外の他種族に領土を明け渡しもした。

特にオークは軍隊を再整備し、再び大陸進出に立ち上がるのだった。彼らの軍隊は相変わらず強力で、すぐにエルモア北部を征服した。しかし、ノーブルオークと下級オーク間の葛藤が彼らの勢力を弱めてしまう。

ダークエルフとの終わりなき戦争のため、エルフにはこのような状況を利用する余裕がなかった。ドワーフはオークの軍隊に迫られ、志を掲げる機会さえも得られなかった。

この時、再び登場したヒューマンの国家が大陸北部のエルモア王国だった。エルモアアデン帝国の皇帝の直系だと言う主張はさておき、エルモアは確かに強力な国家だった。彼らは、大陸の覇権を取ろうと狙っていたオークを再びオーク王国に追いやり、ヒューマンの世界に根をおろして暮らしていたドワーフをまんまとだまして、スパイン山脈へと追い出した。

エルモアは強力な軍隊を背景に大陸の北部地域をすべて手中に収め、大陸の統一を目指して南進し始めた。だが、一度分裂した大陸の統一はそうたやすいことではなかった。

大陸南部で最も大きな勢力を形成していたオーレンは、自国の強みである強力なメイジたちとよく訓練された軍隊を使い、エルモアの激しい攻撃の勢いを防ぎきったのだ。

そして、それ以外の南国も次第に力を養い、国家の形態を備え始める。オーレンを始めとする6、7カ国が均衡を保ちながら、各々の国家を発展させていくのだった。

エピソード22：
パリスとラウル

数百年に及ぶ戦乱の中で、最初に統一の道筋をつけたのはグレシアだった。ベハイム出身のパリスという一人の男が現れ、長い傭兵生活の中で多くの戦争に参加し、伝説のような名声を手にした。

彼はベハイムの軍隊にスカウトされ、ベハイムの領土を本来の5倍の大きさに広げた後、クーデターを起こして自らが王座についた。

まず、クェイサーの強力なハイランダーとの激烈な戦闘の末に彼らを降伏させる。生まれてこのかた、1度も負けたことのなかったハイランダーファイター、トルは彼との1対1の対決に敗れ、心の底から彼に感服したのだった。

「お前は本当にヒューマンなのか？ ヒューマンがこのような強さを手に入れられるとは！」

「私がそれほどこの大陸の統一を熱望しているからだ。強き北のファイターよ、私に手を貸してくれ。そうすれば、お前に世界を見せてやろう。」

パリスはその後、白い鷹騎士団や風の騎士団、そして彼に忠誠を誓ったハイランダーファイターを指揮し、グレシア全域を縫うようにまばゆい戦果を上げる。

グレシアにおいてパリスによる統一活動が活発だった頃、大陸南部では統一帝国の建設が始められていた。この時、アデンに生まれたのが統一王ラウルだった。

「列国の君主たちよ、あなた方は今、すぐそこまで近づいてきている、この強大な敵が見えますか？ 北の強国エルモアは虎視眈々と我々の財産と命を狙っています。海を挟んだグレシア地域までも統一されると、我々は獅子の口に頭を入れているがごとく、危険な状況に陥ってしまいます。我々は生き延びるために、1つになるほかないのです。」

彼は独特の話術と感化力を基に、着実に大陸南部を1つにまとめ始めた。

その時、エルモアはオークの大規模な反乱により、アデンに直接手を打てる状態ではなかった。ラウルは、まず永遠なる友邦インナドリルを併合しアデン王国を建てた後、西進してギランとディオンを順に手に入れた。彼の戦争は血を流さないのが特徴だった。しかし、長い間南国の盟主を自負してきたオーレンは、たやすくアデンへの吸収を受け入れはしなかった。

結局、2つの国は全面戦争を始め、戦争は意外にもアデンの圧勝に終わる。その後、事態の推移を見守っていたグルーディオがアデンの領国であることを認め、アデンの統一は完了するのだった。

エピソード23：
混沌の年代記

アデンの統一の知らせが伝えられたばかりの頃、グレシアでも最後まで抵抗していたヒュー界隈がパリスの手に落ちていた。

パリスは首都をアルペンニノに移し、国家体制を整えた。大陸で新しく生まれたアデンは、エルモアの鋭い攻撃を防ぎきり、その実力があなどれないことを立証した。

だが、ラウルの突然死により、展開は新しい局面を迎えることになる。エルモアは数回にわたりアデンの北方を侵攻し、代わって即位したトラビスはこれをよくしのいだが、熱病にかかり、ついにこの世を去った。

そして、彼の跡を継いでアデンの王位に就いたアマデオは、まだ16歳になったばかりの幼い少年だった。

「天が我がグレシア王国を助けてくださる！ 16歳の坊やが王位に就くとは、アデン王国もこれで終わりだ！」

パリスは新しくアデンの国王となった青二才のアマデオを軽く見ていた。しかし、エルモアの大規模な侵攻を見事にしのぎきると考えが変わる。

彼は、アデンがさらに力を養う前に、一度叩いておく必要があると考えた。そして彼は、自分の右腕であったジリオスの引き止めさえも振り切り、海路と陸路を通じてアデンに大々的な侵攻を開始した。

だが、結果はパリスの予想とはまったく違うものだった。エルモアの国王だったアステアが、父の敵でもあり昔からの敵国でもあるアデンと手を結んだのだ。

「恥知らずな奴め！ 自分の父の仇である狼野郎と一緒に刀を振り回すとは、いっそのことダガーを口にくわえて自決しろ！」

パリスは怒り心頭し、アステアに向かって叫んだが、アステアはゆったりとした表情でこの言葉に反撃した。

「狼野郎は後で倒せばいいが、今は年老いた狼を狩る時だからな。」



結局、ギラン一帯で繰り広げられた攻防戦を機に、グレシア軍は自分たちの国に退却してしまう。アデン侵攻の失敗は、負けることを知らずにいたパリスの自尊心に大きな傷を残した。

その後、病に倒れたパリスはその年を越すことができずに死んでしまう。パリスの跡を継ぎ王位に就いたカルネイアは、大帝国を経営するにはやや柔弱な人物だった。

ここに、ジリオスの後ろ盾を得たクセルスが謀反を起こし、この戦争はついにグレシアを真っ二つに分けてしまう。2つの国家が相変わらずグレシアという1つの枠の中に入れられてはいたが、北グレシアと南グレシアは互いを牽制し、厳しく対峙するようになった。

これは、アデンを育て上げるのにあらん限りの力を注いでいたアマデオにとっては、何よりも喜ばしいことだった。

彼の主導の下、アデン、エルモア、グレシアは相互不可侵の平和条約を締結し、不安の残る平和な時期を迎えるのだった。

エピソード24：
暁

男が話を終えた時、いつの間にか空が白々と明け始めていた。長かった夜が明け、朝を迎えようとしている。

たき火は完全に消え、煙の匂いだけが立ちこめていた。男は最後に残ったタバコに火をつけ、深く吸い込んだ。

「私の話はここまでだ。時間が経てば、おそらくもっと長い話になるだろう。いつの日か私の話に君たちの名が入ることになるかもしれない…。」

わずかに差し込む日差しが彼の頭巾の上をかすめていく。私は力を振り絞り、やっとのことで彼に1つ尋ねることができた。

「あなたは一体どなたなのですか？ なぜ、我々にそんな話を聞かせてくださるのですか？」

男は黙って席を立ち、我々を見下ろした。座っている時は気付かなかったが、彼の背は非常に高かった。

数十、いや、数百メートルはあるようだった。しかし、相変わらず彼の顔は見えない。次の瞬間、彼の姿は空気の中に溶け込んでいくように、すうっと消えてしまった。我々は彼が消えてからもしばらくの間、身じろぎひとつできなかった。

彼はその時、我々に何も言わなかったが、今、私は彼が誰なのかわかるような気がする。世界に最初から存在し、ヒューマンに変装して話を聞かせてくれるほどに気がおけず、気まぐれな者。そして、おそらくヒューマンを創造した者。

我々は彼の話を聞いていたのだった。

THE WORLD OF LINEAGE II

ワールド観光ガイド

アデン大陸名所案内

あちこち行っているようで行っていないところも案外多い『リネージュⅡ』の世界。ここにピックアップしたポイントだけでもすべて訪れた人はそう多くはないはず。ちょっとした旅行気分で、このガイドを片手にまだ見ぬ地へ旅立ってみてはいかが？

アデン王国



エルモア地方







観光ポイントとページ数の対応表

※一部正式名称のない地名には、便宜的に名称をつけています。



島西部の滝

島に流れる川を上流に向かって歩いていくとたどり着く。どこか荘厳な雰囲気が漂う滝だ。ふだんは冒険者が少ないため、景色を楽しむ観光スポットとしてだけでなく、穴場の狩り場として訪れる人も。



話せる島

かつてヒューマンがエルフから魔法を学んだ過去を持つ 初級ファイター&メイジ修行の地

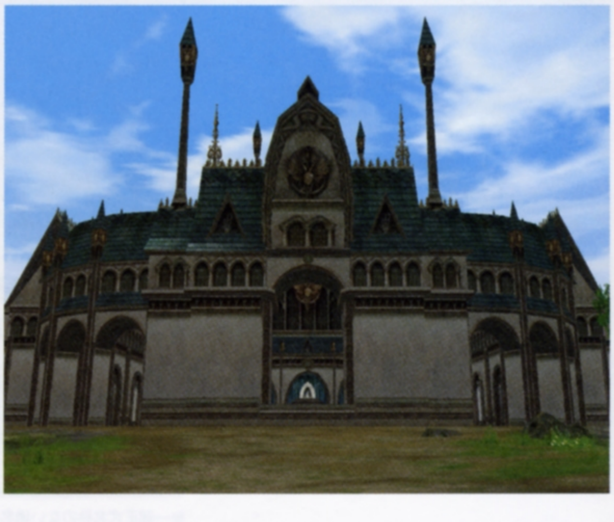
ヒューマンがこの島にたどり着き、初めて精霊の声を聞いた時、島が口を聞いているのかと思ったことから「話せる島」と呼ばれるようになった。各地には、ヒューマンがエルフを裏切った歴史の跡が刻まれている。

元々は由緒正しきセドリックの道場の分校として、この島に建てられた道場。ところが今では本土から多くのナイトが、修行のためにこの道場を訪れているほど。ヒューマンファイターの始まりの場所でもある。



セドリックの道場

アインホバント魔法学校

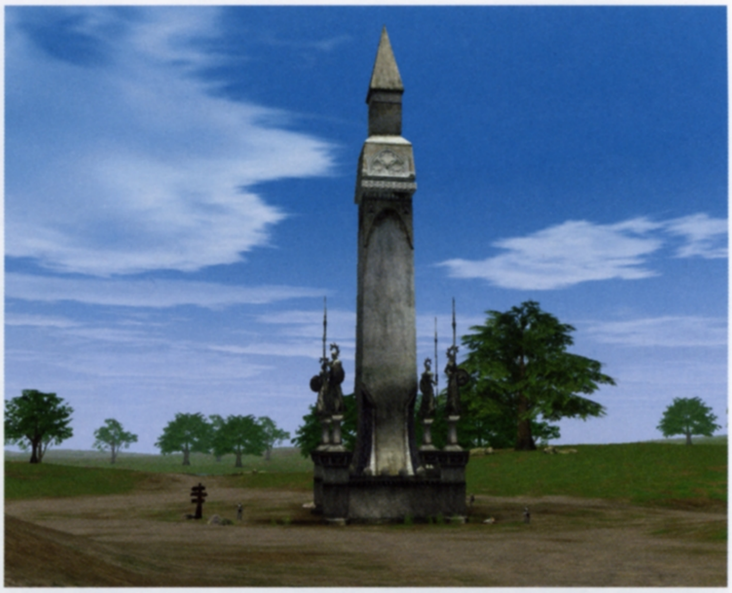


かつてエルフがヒューマンに魔法を教えるために建てた学校があった場所。現在は、才能ある島民をメイジとして育成するための修練場として運営されている。ヒューマンメイジの始まりの地である。



話せる島の村

村の形はほぼ正方形。ショップなどの施設が通りに面していないため、初めての人は迷いやすい。中央の広場と武器屋の前は、ドワーフたちの出店でにぎわっているので、掘り出しモノはそこで探そう！



戦勝記念塔

約千年ほど前に繰り広げられた戦争で、エルフがオークに勝利したのを記念して建てられた塔。島のちょうど中央に位置していることから、冒険者たちの道標として、また待ち合わせ場所として、慣れ親しまれている。



話せる島の港

修行を積んだ冒険者を、グルーディンへと誘ってくれる船乗り場。グルーディン港まで所要時間は約20分で、乗船券は2,400アデナだ。定期船は１隻で往復しているため、乗り損ねると約１時間待つことに……。

エルフの遺跡

かつてヒューマンに裏切られて死んだエルフが、サイレントホラーと呼ばれるアンデッドになってさまよっている遺跡。オークの住処にもなっており、ある程度経験を積んだ冒険者の修行の場として知られている。







オークの村

丈夫な外壁に囲まれ、城塞都市の雰囲気をかもし出しているオークの村。村の中央には絶やされることのない聖なる炎が祀られている。ここでオークは、大陸の覇権を取り戻すため鍛錬を続けている。

村の西側の山をくり抜いて造られた神殿。オークは、生まれた時にこの神殿に預けられ、戦士として育てられるという。神殿内部には、「グルーディオの守護者」という女性の石像が存在する。

パアグリオ神殿

エルモア地方

白銀の世界が広がる極寒の大地
南北に隔てられた特色ある大陸北部

エルモア地方は北部にドワーフ、南部にオークの村が栄える。極寒の大地で雪深い山脈に囲まれているが、オーク領地は火の神パアグリオの力が作用しているためか、村周辺は緑豊かな大地が広がっている。

捨てられた炭鉱

見習いのドワーフたちが修練の場として利用するさびれた炭鉱。中はひんやりとした雰囲気で、大きな空間が広がっている。3つの出入り口、トロッコ、螺旋状の坂があり、昔はここでも活発に資材の収集が行われたことがうかがえる。



スパイン鉱山地帯



山脈に囲まれ外部から完全に遮断されている鉱山地帯。山の内部に穴があけられたこの鉱山には、山頂の西側と山のふもとの北側にそれぞれ入り口が用意されている。





凍りついた滝

パアグリオの聖地「不滅の高原」から外れたオーク領地の北側は、想像を絶する極寒の大地。その寒さは、流れ落ちる滝をも凍らせてしまうほどのもの。滝周辺には氷山もあるなど、その景色には目を見張るものがある。



試練の洞窟

オークの村から吊り橋を渡った東部にある洞窟。内部には祭壇や水路、牢屋など人工的に作られたものが点在する。オーク領地に唯一存在するこの洞窟は、かつてオークの修行の場などに使われていたのかもしれない。



ドワーフの村

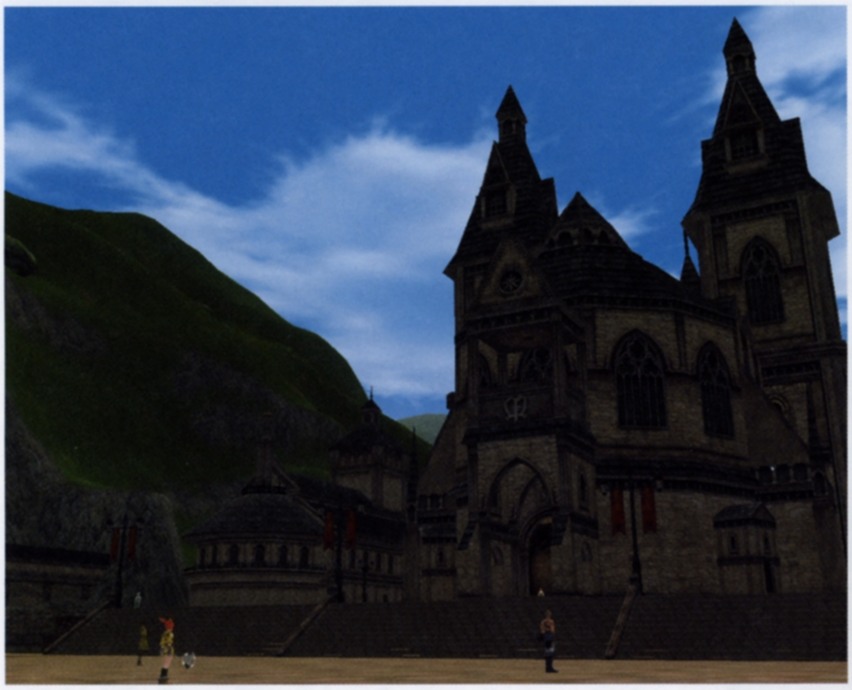


雪深い山脈地帯に囲まれたドワーフの故郷。村の広場中央には被害をもたらすアースワームを討伐した勇士ルシエンの銅像が建てられている。ドワーフはこの村を拠点に、経済圏の覇権掌握を虎視眈々と狙っている。

採掘場

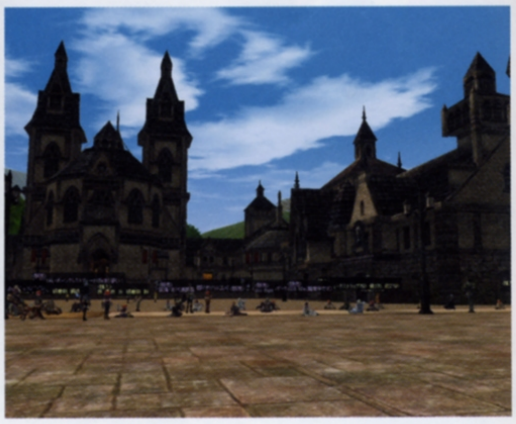
ドワーフの村の南西に位置し、ドワーフの豊富な経済資産を支える採掘場。山を切り崩した場所だけに日中も陽のあたる時間は少ないが、手短に資材収集を行える場として、数多くのドワーフが今日も生産活動にいそしんでいる。





グルーディン村

もともと棲息していたオークやリザードマンを追い払い、ヒューマンたちが大陸に初めて築いた由緒正しい村。石造りの整然とした美しい街並みだが、一部の外壁が崩れているなど、かつての戦争の傷跡が残っている場所もある。



グルーディン周辺

各種族のプレイヤーたちが集う本格的な冒険の第一歩となる場所

各種族とも、初期村周辺での狩り（レベル上げ）が終わったあとに目指すのが、グルーディン村。周辺には、20～30レベル台の狩場が数多くあることや、隔離された場所との往来が可能なため自然と人が多く集まってくる。

忘れられた神殿

グルーディン村の南にある高地に、ひっそりとたたずむ廃棄された神殿。現在もかつての美しさを保ってはいるものの、住んでいるのは強力なモンスターばかりとなっている。火と水のゾーンに分けられた内部も特徴的だ。







グルーディン港

グルーディン村の西側にある港。ここに停泊する船は話せる島の港への往復便で、乗船料は片道2,400アデナ。グルーディン村と話せる島の村のワープ料金よりは、かなり格安。



フェルメル湖

美しい湖面をたたえるフェルメル湖は、グルーディン村の北東の山間にある。２つの小さな湖と大きな２つの湖で構成されている。湖底は敵がいないので、オーク野営地～グルーディオ城の村への移動にも便利。

決闘場



クロニクル１から導入されたPvP（対人戦）用のスペースの１つで、グルーディン村の北に配置されている。この決闘場内で戦ったPCは、負けた場合でも経験値のロストといったリスクが発生しない。存分に己の力を試すことができる。

トゥレックオークの野営地



平坦な土地にいくつものテントが設営され、トゥレックオークの一団がキャンプしている。彼らはグルーディン周辺では最強クラスのオーク。レベル20台後半までは、ひとりで近づくのは控えた方がいいだろう。



捨てられた露営地

海の向こう、西の大国グレシアとの戦争時に傭兵として雇われたオルマフムたちがいまだ駐屯する地。ＨＰが少なくなると、様々な捨て台詞を残して去る彼らの行動は、冒険者たちのあいだでもかなり有名だ。



絶望の廃墟

悲嘆の廃墟同様、オルマフムによる虐殺が行われた場所。ゾンビを中心としたアンデッド系が徘徊しているが、時折出現する高レベルモンスター、ソウルスカベンジャーには細心の注意を払う必要がある。



悲嘆の廃墟

過去、グレシアがアデンに侵攻した際に投入したオルマフム部隊によって、焦土化してしまった2つの村のうちの1つ。スパルトイやスケルトンなど、アンデッド系が多く潜む。クエストのアイテムを求めて訪れる人も。

グルーディオ城周辺

幅広いレベルの冒険者が行きかう プレイヤー同士のクロスポイント

5つの城の中で最も西に位置するグルーディオ城。周辺にはレベル20から40を超えるところまで、さまざまな狩場が存在する。そのため、幅広いレベル帯のプレイヤーが集中する場所として知られている。



アリの巣

荒地の中心部に位置するダンジョン。名前の通りアント系モンスターが数多く存在しており、ひとたびリンクさせてしまうと非常に危険な状態に陥ってしまうだろう。最深部には巨大なボス、クィーンアントが挑戦者の来訪を待ち構えている。



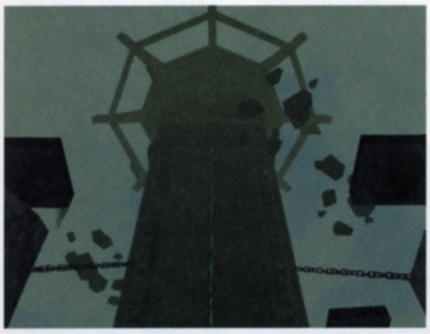
グルーディオ城の村 /グルーディオ城

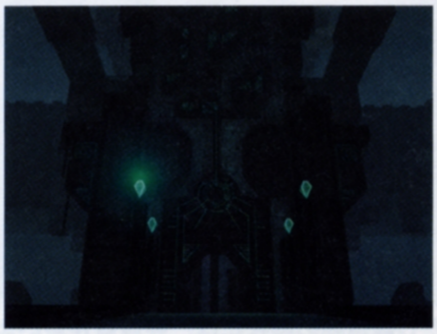


いつでも人が多く、村の中心部にはおびただしい数の露店が並んでいることでも知られており、掘り出し物を求めてたくさんの買い物客が行き来する。ちなみに冒険者が「城村」と言ったらグルーディオ城の村を指す。



クルマの塔

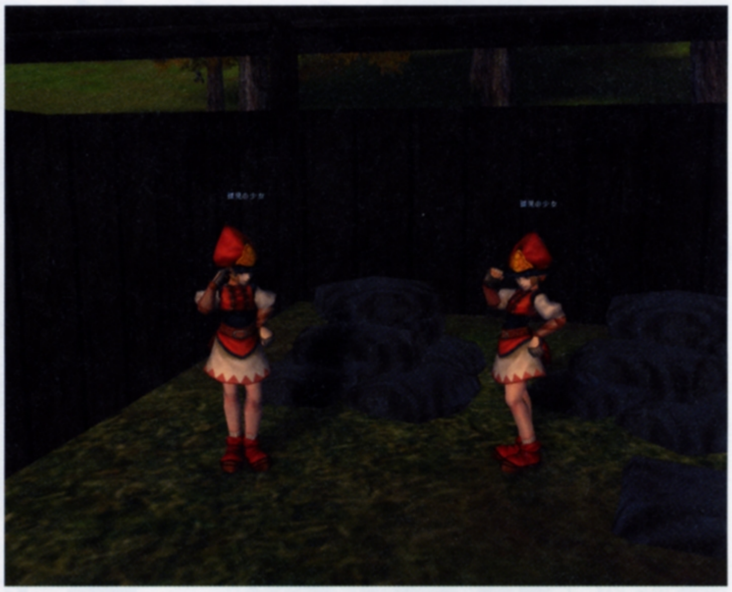




太古獣クルマの背中に建っているという言い伝えのある塔。レベル30以降のプレイヤーが己を鍛えるために通う。内部は3層構造になっており、その奥には強力なボスキャラ「コア」が控えている。

孤児院

グルーディオ城の村から西に少し歩いたところに存在し、白髭をたくわえた院長と数名の女の子がいる。なぜか院長は男の子が嫌いらしい。ここが何らかのクエストに関係するのか、様々な部分が謎に包まれている。



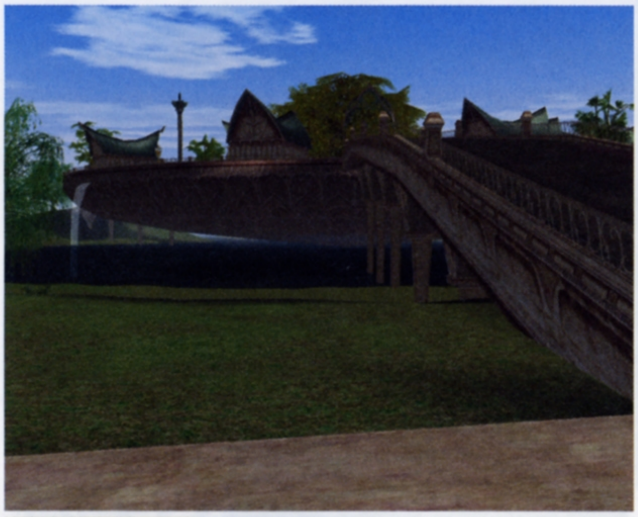
荒地

エルモアアデン帝国時代に、黒魔法の副作用によって砂漠となってしまった地。バシリスクを中心にタイラントなどといった凶暴なモンスターが陣取っている。同じような風景が続くため、迷ってしまう冒険者も多い。

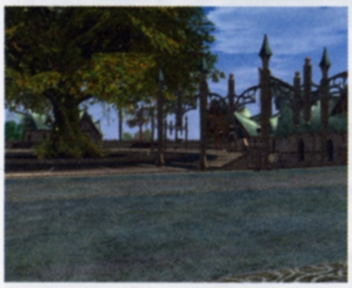




エルフの村







太古以来、エルフたちが世界樹に守られながら森と調和して暮らしてきた湖の上の村。かつてヒューマンに裏切られたときに張られた結界は今はなく、アデンの各地からさまざまな種族がここを訪れている。

世界樹

すべての森と妖精の母と呼ばれる世界樹。太古の昔、創造の神アインハザードが最初のエルフを創り、世界で最も古い木と最初のエルフが融合した姿と言われている。そのため、エルフだけは世界樹の木陰でHPとMPが大幅に回復する。

エルフの村/ダークエルフの村方面

光と闇、癒しと死、世界樹とシーレン山脈を隔て常に対立し合う関係

元は同じ種族であったが光と闇に分かれたため、地域の特徴にも明暗が浮き出ている。エルフ方面が光にあふれているのに対し、ダークエルフ方面は霧に包まれている。ただし建造物の様式には、共通点が多いようだ。

エルフの地下要塞

ヒューマンおよびダークエルフとの戦争で、主要拠点となった場所。現在では、亡霊と邪悪な魔物が徘徊する危険地帯だ。



滝の奥の洞窟



クレリックやオラクルなどへの、2次転職クエストを受けた者が訪れる場所。滝の外にはブラックウィロー、洞窟内にはケイブバジリスクと、強力なモンスターも棲息している。



シーレンの神殿

破壊の神グランカインの娘にして、死を創り出した女神シーレンをまつっている神殿。神殿の最も奥まった場所には、象牙の塔のメイジの策略によって、封印されたダークエルフの族長ミトラエルがいる。





ダークエルフの村

霧に包まれた山脈の、巨大な洞窟内に鉄格子を張って作られたダークエルフの村。村の中央に見える手はシーレンの銅像のもので、鉄格子の下にある暗い湖にその本体が存在する。ダークエルフは日の光に弱いため、昼間でも村の中は薄暗い。



黒魔法研究所

千年前、大メイジ　ダスパリオンがもたらした黒魔法を、ダークエルフ族の最上級メイジたちが研究していた場所。しかし今では廃虚となっており、アンデッドやオークなどが巣食う不吉な場所と化している。



成人式の祭壇

ダークエルフの聖地。この祭壇は一族のあらゆる宗教的な行事を行う際に使用してきた、聖なる儀式の遂行場だ。アサシンやダークウィザードへの1次転職クエストを受ける際には、必ずこの場所を訪れることになる。





ディオン城/ディオン城の村

陽気な音楽が耳に心地よく響き、レンガ作りの古風な建物が気分を落ち着かせるディオン城の村。村の中央広場では、数は少ないながらも露店が出て賑わっている。ディオン城は、村の南部にある少ない平地を利用して建造されている。

ディオン城/ギラン城周辺

2つの城が存在するアデン大陸南部 その中央には巨大な断頭台がそびえ立つ……

大陸南部は、処刑場を基点として西側にディオン城、東側にギラン城が存在する。山脈地帯という恵まれない地形のためさびれた感のあるディオンに対し、海に面した位置にあるギランは商業都市として大きく発展している。

処刑場





昼間も霧がかり、薄暗く不気味な雰囲気を漂わせている処刑場。敷地内中央には、かつて巨人たちが使用したとみられる高さ数十メートルにもおよぶ巨大な断頭台がそびえ立つ。異形のものが住み付き、近寄りがたい場所と言える。



ギラン港

アデン大陸の最南端に位置するギラン港。ギランには貿易ギルド連合の本部があり、この港を通じて多くの資材が輸入されている。一大商業国家、ギランの繁栄を支える重要な港といえる。

死の回廊



ギランとオーレンをつなぐ回廊地帯。1歩道を踏み外せば、危険極まりないモンスターの毒牙が容赦なく死へと誘う。長く続くこの1本道を通る時には、一瞬の油断も許されない。



フローラン村



ディラン城を南下した位置にある過疎化した村。農家や風車など、どこかしら風情のあるのどかな村なので、近くを通った際には立ち寄ってみるといい。

ドラゴンバレー



ギラン周辺では最も危険な地帯とされる峡谷。見渡す限りの断崖絶壁は、まさに自然の生み出した迷宮といえる。ここにはドレイク、ウォームなどのドラゴンをはじめ、数多くの獰猛なモンスターが息を潜めている。

パルチザンのアジト

残忍かつ非道な連中として悪名の高い、オルマフム族が根城にしているアジト。階級の高い将校らも見られることから、オルマフム族にとっての重要拠点であることをうかがい知ることができる。



ギラン城/ギラン城の村



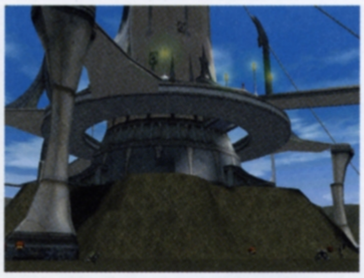


ギラン城下町は、他の村に比べて安価で商品が取引されていることからもうかがい知ることができるように、世界一の商業国家を誇っている。ギランは、町から少し距離が離れた北東の位置に、その居城を構えている。



胞子の海

過去にエルフとヒューマンが戦争を起こした場所。激しい魔法合戦によってこの地域一帯が汚染されているが、現在は結界によってその被害が食い止められている。結界内は、胞子によって作り出された見渡す限りの白い大地が広がっている。



象牙の塔



魔法力を増幅させる神秘の石が安置されているメイジの総本山。隕石によって生じたとされる噴火口状の地形の中央に建てられており、現在も、上級メイジが修練のために足を運ぶ。

オーレン城周辺

歴史に名残りある建造物や高原地帯……アデンを象徴する自然豊かな大地

オーレン城の北部には一風変わった歴史的建造物が点在し、南部には見渡す限りの広大な平原が広がっている。ハイレベルなモンスターが徘徊する危険地帯ながらも、各所で目にできるその美しい景色には胸が高鳴るだろう。



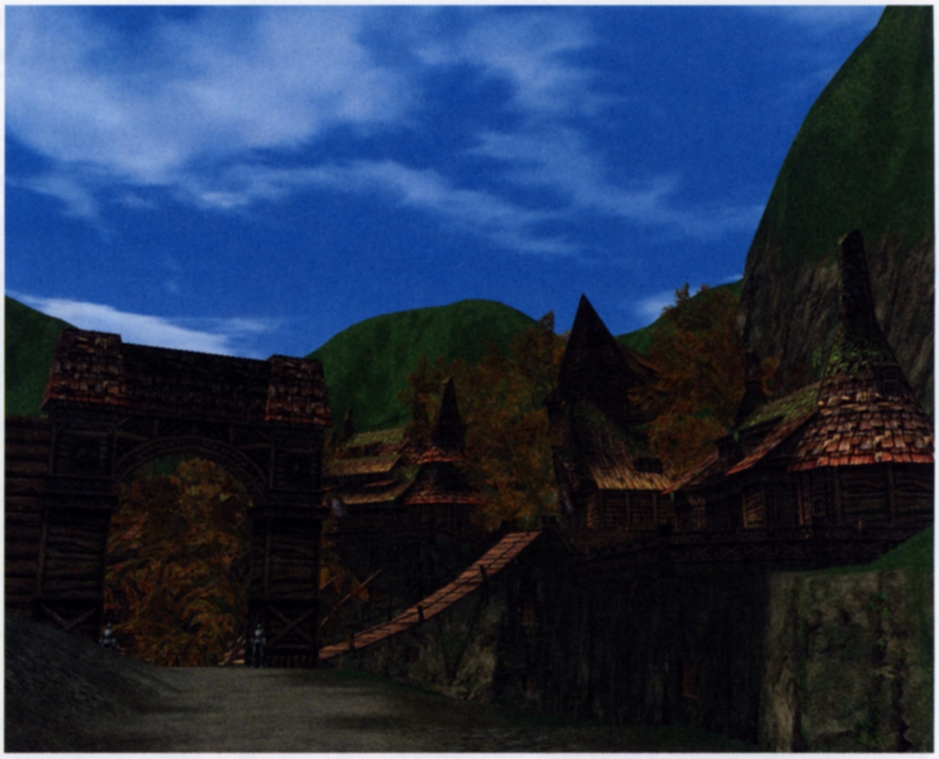
オーレン城/オーレン城の村



断崖絶壁に面した土地に居城を構え、軍事国家として栄えていたオーレン。オーレンの軍事文化は村の雰囲気にも影響し、オーレン城と同じように強固な城壁に囲まれている。村の中には度重なる戦争で使用されたとおぼしき投石器などが目につく。

猟師の村

長く険しい山道の中腹にある、山と渓谷に囲まれた自然豊かな村。東側の山脈があるために陽当りは悪いが、地形を生かした村の構造は暖かみにあふれている。獲物を探すハンターや賞金稼ぎが次第に集まったことから、猟師の村と名付けられたとされる。





辺境の滝

オーレン城を通る河川の上流に位置し、低いながらも豪快に落下し続ける辺境の滝。滝周辺には上位のオークがはびこっており、おいそれと足を踏み入れることが許されない。果たして、この地ではどのような試練が待ち受けているのだろうか……。





フェアリーの谷

色彩豊かに咲き乱れる美しい木花、優雅に落下する滝……。山を越え、この辺境の谷に辿り着いた者の眼前には、人知を超えた神秘的な景色が広がる。

国立墓地



エルモアアデン帝国時代に作られた広大な墓地。王族をはじめとした貴族や聖人らが今日に至るまで、埋葬され続けている。しかしここ最近は管理が行き届いていないのか、モンスターが徘徊し、盗掘なども後を絶たないという。



シーレンの封印

シーレンが水の神の座を追われた後、この地で魔物らを産み落としたとされる地。エルモアアデン皇帝によって封印されたものの、いまだにあふれ出る魔力に導かれて最高レベルの魔物たちが集まってきている危険な場所だ。

アデン城周辺

歴史的な名所が顔をそろえる 最も華やかで、そして最も危険な土地

雄大なアデン城を中心に、はるか昔に建てられた建造物が点在する地域。しかしモンスターのレベルは高みを極め、歴戦の勇者たちでも全く油断はできない。その最たる場所が、最南端のアンタラスの棲処だ……。

アデン城/アデン城の村

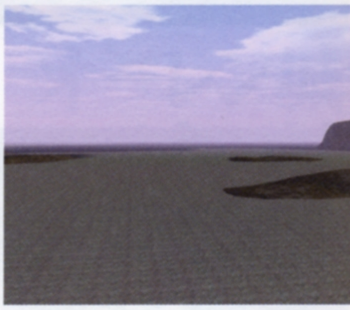


アデン王国の中心地というだけあって、西方の城や村に比べ、雄大かつ華やか。その影響力の大きさから、多くの野心家たちが王国の覇権を我が物にしようと常に争いを繰り広げている地でもある。



火炎の沼

アデン城のすぐ北に位置する火炎の沼。不気味な色の液体に覆われており、強力なモンスターも多いため、ここに近づく人はほとんどいない。





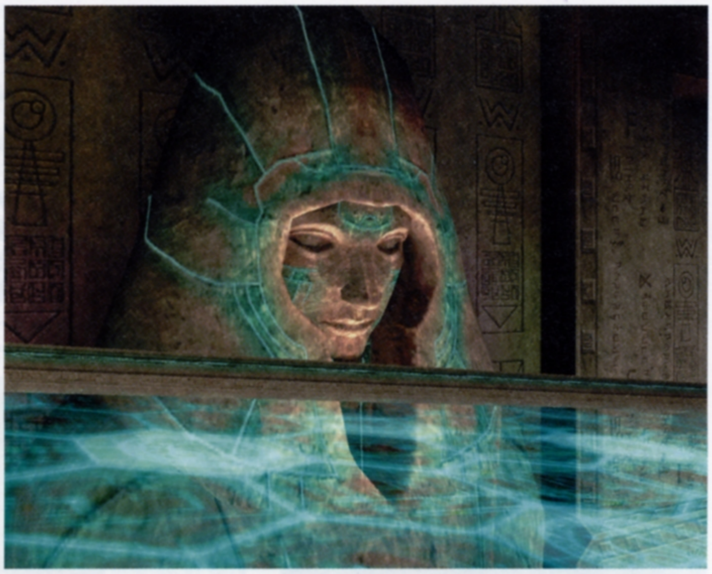
鏡の森

死の神シーレンが、我々の世界の種族に似せて生み出した、邪悪な魔物が徘徊している。自分と似た形をした生き物がいてもここでは決して近づかない方がいいだろう。

国境警備隊



北の地からの侵攻を未然に阻止するために配備された警備隊。バリケードや投石器など、戦闘用具がそろっている。詰めている人数はそれほど多くないようなので、本格的な侵攻に長い間耐えることは不可能であろう。



傲慢の塔

エルモアアデン黄金期の皇帝バイウムが、自らが神になろうと建てた塔。しかしバイウムは神によって塔に封じ込まれてしまう。また、うかつに踏み込めば、最高クラスのモンスターの餌食となることは間違いないだろう。



巨人たちの洞窟

遠い昔、繁栄を極めたものの、アインハザードの怒りを買い、絶滅寸前まで追いやられた巨人たちが住む地。現在では長い間の洞窟生活で品位を落とし、魔物と化してしまっているが、その怪力はそのまま保持しているため、近づく者さえいない。





ナルセル湖

アデン城の南に位置する広大な湖。風景が非常に美しく、絶好の観光スポットとなっている。一見生き物は何もいないように見えるが……果たして!?

ドラゴンバレーのダンジョン/アンタラスの棲処



鏡の森から東に歩くと見えてくる大瀑布。そばに寄ると虹が見えるなど非常にきれいだが、周りには強力かつアクティブなモンスターが数多く徘徊しているため、ゆっくりと眺めるわけにはいかないかもしれない。



クロニクル1で導入された新マップの最南端に位置する両ポイント。アンタラスの棲処はもとより、ドラゴンバレーのダンジョンも数多くの強力なモンスターが待ち受けていることだろう。写真はドラゴンバレーのダンジョン入り口。

アンヘル滝

THE WORLD OF LINEAGE II

スタッフインタビュー

Part1：プロデューサー&プログラマー&GM編

圧倒的なビジュアル、壮大な物語を持つMMORPG『リネージュⅡ』。どのようにして開発がスタートしたのか、そしてどのようにして現在の形になったのか……開発と運営のキーマンにたっぷりお話をうかがった。



NCソフト プロデューサー **ベ・ゼヒョン氏**

『リネージュⅡ』の開発を統括するキーパーソン。今後の『Ⅱ』がどのような進化を遂げていくのか、すべて氏の頭の中にある。プレイヤーキャラとしてオークを登場させた張本人。日本文化にも大きく影響を受けており、アニメは「機動戦士ガンダム」シリーズ、漫画家はあだち充のファンとのこと。



NCソフト リードプログラマー **パク・ヨンヒョン氏**

長期的に見ても古くなりにくいハイクオリティなグラフィックや、1,000人を超えるプレイヤーが参加できる攻城戦など、数々の先進的な要素を実現した。日本語が非常に堪能で、小社刊「電撃大王」を4年も購読しているという日本通。好きなアニメは「天空の城 ラピュタ」。

3Dにすることで"空間"を感じてほしかった

――本日はよろしくお願いします。まず、いつごろから『リネージュⅡ(以下『Ⅱ』)』を作り始めたのでしょうか？

ベ・ゼヒョン氏(以下：ベ)：2年半ほど前からです。当時私は『リネージュ(以下『Ⅰ』)』の開発に携わっていたのですが、『Ⅰ』の特徴を継承した『Ⅱ』作りたいと思い、制作がスタートしました。

――『Ⅱ』を作り始める時に、何かテーマを設けましたか？

パク・ヨンヒョン氏(以下：パク)：『Ⅰ』は2Dのゲームだったので上を見上げられない……つまり空が見えませんでした。シリーズの特徴である攻城戦の時、攻める時は城壁を見上げて攻撃し、守る時には城から見下ろして迎撃するなどといった「空間」を感じさせたかったんです。

ベ：韓国や日本、ヨーロッパなどで行われた本物の攻城戦における兵士の気持ちを考えると、城壁そのものに威圧感を感じていたと思うんです。そのような威圧感をプレイヤーにも感じてもらいたいと考えました。

――そのようなテーマを実現するためだと思いますが、マシンの推奨環境が高めに設定されていますね。

ベ：正式サービスを始める時期の主流スペックより、ちょっと高めという環境を想定して決めました。なぜなら、MMORPGは何年も遊ぶものなので、少し高めに設定しておかないと、どうしてもグラフィックが早い段階で古く感じるようになってしまうからです。

パク：『Ⅰ』の時は同時接続者数が10万人を超えるのに、正式サービスの開始から2年半ほどかかりました。これを考慮して、スタートから約1年後に主流となるであろう環境を決めたんです。しかし、ユーザーの増えるスピードが予想以上に早く、PC性能の進化が追いつかなかったので、途中でやや低い環境でも動くように調整しました。

――韓国では、このゲームのために買い換えたユーザーも多かったのでは？

ベ：推奨環境が高いところが心配だったのですが、ユーザーが「アップグレードしがいのあるタイトル」と感じてくれたようで、買い換えやパーツの交換が思った以上に進みました。それまでメインメモリ(※1)は128MBや256MBが主流だったのですが、512MB以上に増設する人が増えましたし、NVIDIA(※2)とのタイアップが功を奏して、グラフィックボードのシェアがそれまでトップだったATIを抜いて、NVIDIAがトップに立ちました。これらのことからハード市場を引っ張れるタイトルになれたと考えています。

――その推奨環境のおかげで実現できた部分はどんなところですか？

ベ：やはりきれいなキャラクターや背景、広い空間の表現ですね。

パク：確かにオプションでパフォーマンスを下げれば遊べるのですが、できればいい環境で広い空間を感じてほしいですね。そのくらい力を入れて作っていますので。

――技術面で特に工夫したところはありますか？

パク：まず使っているグラフィックエンジン(※3)のことから話しますと、『Ⅱ』では「アンリアルエンジン」というものを使っています。開発期間が短かったので、一からグラフィックエンジンを組むのは時間的に難しい状態でした。様々なグラフィックエンジンが候補に挙がったのですが、最初に目指していたシームレス(※4)なマップ移動に対応できるエンジンがなかなか見つからなかったんです。その中でも高性能かつ様々なことに対応できる「アンリアルエンジン」を選択し、シームレスな移動ができるように徹底的にカスタマイズしました。そのおかげで光の反射や物への映り込みなどをハイレベルに表現できたんです。また、MMORPGはFPS(※5)などと違って時間の流れがあるので、影がそれに合わせて動く必要があります。自然に見せるために、人物だけでなく城の影のような大きなものも、きちんと時間に合わせて動くように作りました。

女性ドワーフのデザインは「カワイイのがイチバン！」のひと声で決まりました



◀そびえ立つ城壁。2Dではできなかった「見上げる」という動作が『Ⅱ』で実現。

ユーザーと直接触れ合う運営の要 GMインタビュー

プレイヤーが安心して楽しめる環境を提供するGMとは、どんな人が担当しているのか、どんな方針のもとに運営されているのか。謎多きGMの姿が明らかに！



エヌ・シー・ジャパン ゲーム運営チーム **鳴野永衛氏**

テスターカンファレンスでも壇上に立った、GMの中心人物。冷静かつフレンドリーな対応を目指している。

――このゲームにおけるGMの役割を教えてください。

鳴野永衛氏(以下：鳴野)：日々たくさんのプレイヤーから寄せられるGMコールへの対応とサーバー状況の管理、プレイヤーが何を求めているかなどの調査などが仕事です。

――運営の方針というものはありますか？

鳴野：何か起こった時の対処の仕方が、各GMによってまちまちになってしまうと困るので、統一した対処ができるような方針が用意されています。

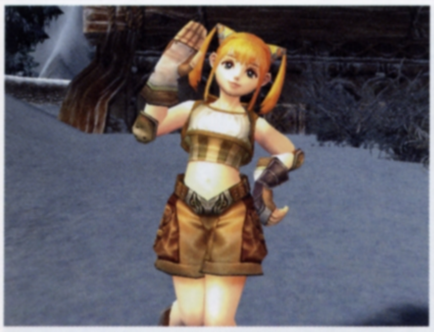
――日々寄せられるコールの中で、どんなものが多いですか？

鳴野：一番多いのは、キャラクターが動けなくなるスタックです。全サーバーを通じて1／4くらいの割合ですね。次いで多いのは、「これはどうやるんだ」といった攻略に近いものがよく届きます。

――MMORPGだとプレイヤー間のトラブルも多いと思うのですが、どのように処理していますか？

鳴野：基本的にGMは介入しません。GMに仲裁してほしいというコールが寄せられるのですが、プレイヤー同士でコミュニケーションをとって解決していただくようにお願いしています。

※これらのインタビューは5月に行われたものです。
また、「※」の部分の解説は、108ページ以降に掲載されています。



▲ゲームファンの間で、発表当初話題騒然となったドワーフ女性。新しいファンタジーの解釈を提示した。

――『Ⅱ』の世界は『Ⅰ』よりも前の世界だというお話ですが？

ベ：『Ⅰ』より約150年ほど前の世界が舞台です。

――『Ⅱ』の時代からどのような歴史を経て『Ⅰ』の世界になるのでしょうか。

ベ：それはあえて設定していません。今『Ⅱ』をプレイしている皆さんそのものが歴史ですから。

パク：歴史を動かすのはあくまでプレイヤーの皆さんですが、今後サーバー全体を対象にしたビッグサイズのクエストで、ストーリーの一部が語られることになると思います。楽しみにしていてください。

――プレイヤーキャラとして使える種族が５種類ありますが、この数に落ち着いたのはなぜですか？

パク：通常のファンタジーでよく登場するヒューマンやエルフに加え、日本のファンタジーの影響でダークエルフ、シブいおじさんやかわいいキャラが欲しかったのでドワーフを入れました。オークについてはプロデューサーや企画スタッフの強い希望で入りました。通常のファンタジーでは、オークはたいてい頭の悪い種族となっているのですが、このゲームでは知性の高い種族として登場します。そのような流れで５種類の種族に決まりました。

――オークはモンスターとしても出てきますね。

パク：会議の時に、モンスターとしてオークを出すのにプレイヤーキャラとして使えてしまって問題はないのだろうかと話していたら、企画スタッフがオークの歴史を作って話してくれたんです。昔はみんなプレイヤーキャラのような知性の高いオークばかりだったんですけど、それが２つに分かれてモンスターのような退化したオークも現れたという話なんです。

ベ：私の好みで作ったキャラですから、何とかして設定を付けないとなぁ、と思っていました。キャラを考える時に、「ロード・オブ・ザ・リング」を参考にしたり、シャーマニズムとかインディアンのスタイルなどを加えたりして、今のオーク（ノーブルオーク）族ができ上がったんです。

――実際オークを使っている人はどのくらいいるのでしょうか。

ベ：韓国では12～3%ですね。好みの種族なのでちょっとさみしいですが、一般的にはやはり美しいキャラが好きなんでしょうねぇ。

パク：アメリカの方はオークの使用率が若干高いですね。2番目が韓国、日本は10%程度です（ページ右下のコラム参照）。

――女性ドワーフがあのようなデザインになったのは、どのような流れからですか？

ベ：D&D（※6）などの正統派ファンタジーだと、女性ドワーフにはヒゲが生えていたりするのですが、メインプランナーが言った「カワイイのがイチバン！」という一言で、あのようなデザインになりました。

パク：女性ドワーフは比較的日本に合いそうなキャラだったので、グラフィックチームのリーダーが、日本の作品をよく知っている私に「顔を選んで！」と頼んできました。そこで、５種類くらいの中から選んだんです。

ベ：パクは日本のマンガやアニメが本当に好きですからね。

パク：家に「電撃大王」が４年分くらいありますよ（笑）。

――おお、それはありがとうございます！（笑）。ところで女性ダークエルフはかなりきわどい衣装が多いですよね。

ベ：女性ダークエルフの服はどんな方向にすればいいかを考えたのですが、やはり皮の衣装に包まれたボンデージスタイルがいいということになりました。実は韓国で審査（※7）を通すのに結構苦労したんです。

――女性ダークエルフは何を着ても露出度高いですからねぇ。

ベ：最近は規制も緩和されてきましたが、数年前だったら審査は通らなかったでしょうね（笑）。

パク：女性ダークエルフの衣装は、最初そこまで露出度が高いという予定はなかったのですが、グラフィックチームが気合い入れて作ってきたんです。みんなで見て「大丈夫かなぁ」と思いましたが、クオリティが非常に高かったのでそのまま行くことにしました。

ベ：オンラインゲームの年齢層は年々高くなってきているので、『Ⅱ』でも少し高めの20代中盤をターゲットにしようと決めていました。ですので、このような露出度の高いものでも受け入れられるだろうということになったんです。

――それでは、ゲームの世界観に影響を与えたものにはどんなものがありますか？

ベ：実は聖書の影響を受けています。それも、新



▲ゲーム内でも異彩を放つオーク族。一見かなりクセのありそうな種族だが、実は比較的使い手がよいとのウワサ。

Column 種族&ジョブ人気ランキング

健闘むなしくオーク最下位

種族別ランキングでは、おおかたの予想通りヒューマンが１位を獲得。「選択に迷ったらヒューマン」という人も多かったようだ。２位はエルフ。非常に高貴で美しい種族ということで、きれいどころが好きな人に人気だった。３位はダークエルフ。走る姿や足の速さ、ボリューム感のある女性など、様々な特徴が支持されている。４位はファイターのみでここまで票を伸ばしたドワーフ。かなりの割合で女性キャラだと思われるが、ファイターのみの数字で見ると、ダークエルフを超えている点に注目したい。アイテムの収集や製作など、他の種族とは全く異なる特技を持っており、「セカンドキャラはドワーフ」というプレイヤーも多い模様だ。残念ながら最下位はオーク。能力的にはかなり頼れると思うが、やはり見た目の問題なのだろうか。ファイター、メイジ合わせてもヒューマンの1/3にも到達していない。今後オーク族がどのように巻き返しを計るのか注目だ。転職キャラでは、１次転職ではスカベンジャーがトップ。いいアイテムを買おうと思うとかなりのお金がかかるため、金稼ぎキャラを選ぶ人が多かったようだ。気になるのはヒューマンのジョブが５位にしか入っていないこと。分岐が多いので人数がばらけてしまったか。２次転職は対人戦に強いと言われるシルバーレンジャーがトップ。

■種族&ジョブキャラクター数

	ファイター	メイジ	合計
ヒューマン	200,714	138,557	339,271
エルフ	185,270	129,205	314,475
ダークエルフ	157,764	104,396	262,160
ドワーフ	163,258	―	163,258
オーク	70,744	31,188	101,901
合計	777,750	403,346	1,181,096

■1次転職ランキング

	職業名	人数
1位	スカベンジャー	11,236
2位	エルヴンスカウト	9,976
3位	アルティザン	9,926
4位	アサシン	8,489
5位	ウォーリアー	7,804

■2次転職ランキング

	職業名	人数
1位	シルバーレンジャー	1,493
2位	グラディエーター	1,257
3位	プロフィット	1,214
4位	アビスウォーカー	1,069
5位	ダークアベンジャー	909

※5月30日現在のデータです。

――具体的にはどのようなトラブルが多いですか？

鴫野：狩場の奪い合いが多いですね。ほとんどはプレイヤー同士で解決できるのですが、たまに話が複雑になってしまった時にGMコールが来ますね。

――やり取り自体は文字のみですか？　例えば姿を現すといったことはありますか？

鴫野：イベントなどの特別な時以外は姿を現すことはなく、文字のみでの対応となります。

――要望はどういうものが多いですか？

鴫野：ゲームをもっと楽しめるような、遊びの要素を追加してほしいというものや、種族間の強さのバランスに関するものが多いですね。そういう要望が多数あれば、資料として開発側に伝えています。

――１日にどのくらいのコール数があるのですか？

鴫野：オープンベータテストの段階で、８サーバーの合計が１日2,000件前後です。なので、平均すると１サーバーはだいたい250件くらいですね。

――他のMMORPGでは、「GMの対応が冷たい」という声が聞かれるのですが、『リネージュⅡ』ではどうですか？

鴫野：ケースバイケースですが、できるだけフレンドリーに対応しようという方向性になっていますね。裏方ではあるのですが、できるだけ身近な存在でありたいという思いもあります。

――どのような人材が、GMに向いていると思いますか？

鴫野：このゲームをよりよくしていこうという強い思いのある人、プレイヤーの要望の意味を即座に理解できるくらいゲームの好きな人はGMに向いていると思いますね。

――最後に、プレイヤーの皆さんにひと言お願いします。

鴫野：GMコールが少なければ少ないほど困っている人が少ないということになりますから、そういった環境を作れるように私たちは努力していきます。これから楽しめる要素もどんどん増えていきますので、ぜひ遊んでいただければと思います。私たちはいつでもコールに応えられる準備をしていますので。

――ありがとうございました。

約ではなくて死海文書(※8)と呼ばれるものです。大天使ルシファーがどうやって堕天使になったのかなどといった部分が、水の女神シーレンがいかにしてすべてのモンスターの母になっていくのか、といった世界観の土台となっています。クロニクル3に入る予定の「セブンスサイン」という、ワールドに影響をおよぼすクエストがあるのですが、これはシーレンに関連したクエストになっています。そちらも聖書に記されている黙示録をモチーフにして作りました。昔デミ・ムーアが主演した「The Seventh Sign(※9)」という映画もありましたが、同じものを題材としています。

パク：実は『リネージュII』はまじめなゲームなんですよ(笑)。女性ドワーフなどは、作り始めて1年くらいたって、遊び心が出てきた頃に作ったものなんです。

——その世界観に対するプレイヤーの反応はどうですか？

ベ：一生懸命設定を作ったのですが、プレイする人は神話よりも攻城戦をどう戦うかとか、剣をどうやってアップグレードするかといったほうに興味があるみたいですね。NPCと話す時に世界設定に関するメッセージがそこかしこに表示されているのですが、あまり読んでくれていないみたいです。

パク：ベースストーリーはいろいろ用意したのですが、あまり興味ないみたいでちょっと悲しいですね(笑)。

ベ：クエスト「セブンスサイン」は、これまでのMMORPGのものとは違って、ゲームの内容とストーリーが同時に進むものとなりますので楽しみにしていてください。



「韓国では仲よくなってくると、結構身の上話をするようになります。年齢層が高いせいか、浮気していると打ち明けられたこともありました(笑)」



『リネージュ』らしくなった クロニクル1

——先に韓国で導入されたクロニクル1について聞きます。反響はどうですか？

パク：クロニクル1でついに城を奪い合うことができるようになりました。ユーザーからは「やっと『リネージュ』らしくなってきたなぁ」という感想が多いですね。やはり「リネージュ」といえば攻城戦ですから。

——大人数で戦える攻城戦ですが、どのような流れで今の形になったのですか？

パク：昨年の終わりごろ、ゲームの中でクラン同士の戦いが行われた時に、サーバーが落ちてしまったことがありました。調べてみると、それぞれ400名が2列、計800名で向かい合って口げんかをしていたんです。そのころクラン戦というシステムは実装されていなかったので、ユーザーのパワーに驚かされました。

ベ：その他にも、500名対800名の計1,300名ほどが湿地帯で戦いを始め、サーバーが非常に重くなってしまったこともありました。同時接続者数の1／3くらいの人間がその地域に集中しているという計算になるんですね。ちなみに数が少ない500名のクランは、戦略を作って組織的に戦っていたので、最終的には勝ちを収めていたことを覚えています。それを見ていて「かっこいいなぁ」と感じたことが、現在の攻城戦の参考になりました。

パク：去年の夏ごろまでは、2～300人くらい参加できればいいだろうと思って作っていたのですが、それらを見て攻城戦の最大人数を大幅に増やすことにしました。

ベ：ユーザー側にも変化がありました。攻城戦に備えて、以前にも増して大きな集団を作るクランが多くなったと聞いています。

——まだ直接見ていないので、それだけの大人数が実際に戦えることが信じられないのですが……。

ベ：それが動くんですよ。最初は私たちも信じられなかったんですけど(笑)。

パク：現在韓国では毎週のように攻城戦があります。城は3つあるのですが、多い時では1つの城で1,300名を超える人たちが戦います。1つのサーバーの同時接続者数が6,000名ほどですから、どのくらいの割合のユーザーが攻城戦に参加するかがわかります。『I』の時は、攻城戦とは一部のプレイヤーがするもので、1つのサーバーでだいたい5～10%程度のプレイヤーで行われていました。それが『II』では20～25%ものプレイヤーが参加するという非常にポジティブなものになりました。

ベ：多くの人に参加してもらっていますが、まだこれに満足をしているわけではありません。城やアジトをもっと作って、さらに多くの人に参加してもらえるようにしたいと思っています。

——攻城戦にあたって、プレイヤーは綿密な作戦などを立てるのですか？

ベ：様々な作戦を考えているようですよ。前面に出るグループを作ったり、弓矢グループを作ったりして、組織的に戦っています。

パク：そのあたりの戦術は過去に本当に行われたものと似ていますね。その昔、ヨーロッパの小さな城で実際に行われていた攻城戦も、『II』とだいたい同じ700名対700名ほどだったという話ですし。

——強いクランはどのようなところで差をつけるのですか？

ベ：人数が多いからといって強いとは限りません。一番大切なのはリーダーの能力ですね。効果的な

■用語解説■

※1 メインメモリ
データやプログラムを記憶するコンピュータのパーツ。多少なりとも知識のある人は、「アップグレードするならCPUよりまずメモリ増設」と口をそろえるほど、PCのパフォーマンスに大きく影響する部分だ。ゲームでも例外ではなく、特に『リネージュII』を快適に遊ぶなら512MB、できれば1GBは欲しいところ。

※2 NVIDIA(エヌビディア)
画像をコントロールするグラフィックチップを中心に展開する、米カリフォルニア州に本社を置くデバイスメーカー。主力製品である「GeForce(ジーフォース)」シリーズで、3Dグラフィックチップのシェアトップに踊り出る。現在は、同じグラフィックチップメーカーのATI社と各国でし烈なシェア争いを繰り広げている。最新の製品は『GeForceFX』シリーズの後継チップである『GeForce6』シリーズ。

※3 グラフィックエンジン
グラフィックの描画を行うソフトウェアの総称。PCゲームシーンでグラフィックエンジンというと、3D演算機能を強化したソフトを指していることが多い。『リネージュII』で使用している「アンリアルエンジン(EpicGames社製)」はその中でも非常に高性能なエンジンとして知られており、ライセンスを受けることで使用することができる。自社でグラフィックエンジンを開発するメーカーも少なくはないが、「アンリアルエンジン」のような外部プログラムを使うことで、そのぶんのパワーをゲーム自体の開発に注ぐメーカーも多い。

※4 シームレス

作戦を立てて、しっかり命令を出せるリーダーがいて、それをきちんと守れる部下がいるというクランが勝利を収めています。人数が少なくても、精鋭がそろっているところは、単に人数を数多く集めただけのクランを簡単に打ち破ることができます。

——攻城戦に関して、お2人の中で印象に残っていることはありますか？

パク：プログラム側としては、初めての攻城戦でサーバーが1度も落ちなかったことが心に残っていますね。ベータテストの時は毎回サーバーが落ちたりしていたので、ログ(※10)の監視に忙しくて、戦況を見ているヒマがなかったんです(笑)。もし落ちてしまったら、すぐにログ解析して原因を探らなくてはいけなかったので、ヒヤヒヤでした。

ベ：私はシージゴーレム(※11)が初めて召喚された時ですね。シージゴーレムを動かすには、ジェムストーンという燃料が大量に必要なのですが、それの準備が足りなくて、歩かせているうちに切れてしまったんです。もともと召喚するのに10分くらいかかるのですが、ドワーフの女の子が一生懸命召喚したゴーレムが、わずか1分足らずで燃料切れになってしまい、消えてしまったというのが印象に残っています。その後、そのプレイヤーは3回目の攻城戦にしてやっとゴーレムを使いこなし、城壁を破ることができたんです。

——シージゴーレムですか、かなりの戦力になりそうですね。

ベ：クロニクル2では、2つ目のゴーレムが登場します。こちらはシージゴーレムとは攻撃スタイルが違うんです。その次のクロニクル3では飛行船も登場しますよ。

パク：新しい攻撃の道具が入ることで、戦略も新しいものを作る必要があります。それが楽しみの1つになりますね。

——それは楽しみですね！　ちなみに攻城戦はどのくらいの時間がかかるのですか？

パク：制限時間は2時間です。でも、だいたい1時間半くらいで決着はついてしまいますね。

ベ：1時間半くらいが体力の限界みたいです(笑)。

パク：攻城戦に臨む前の準備もありますから、そのくらいで集中力が切れてしまうようです。日本はどのような戦いになるのか、まだ見ていないので楽しみですね。

アンタラス以後のドラゴンは同じ戦法は通じない

——さて、クロニクル1ではさらに新しい要素として、アンタラスというドラゴンの導入がありますね。

ベ：アンタラスは韓国でもまだ討ち取られていません。韓国が先に倒すのか、後から導入された日本が先に倒すのか、気になるところです。

——韓国では、これまで最高でどのくらいのレベルの人が何人で挑んだのですか？

パク：レベル60オーバーが80人で挑んでも全滅してしまっています。それでもHPの20～30％くらいしか減らせていません。

——ものすごい強さですね……。

パク：とあるゲームでは、ボスクラスの敵の設定を弱めにしたために、ポップ(出現)してもあっという間に倒されてしまうという現象が起こっています。そうなってしまうとちょっと違うんじゃないかなぁ、ということでアンタラスはかなり強くしました。

ベ：象徴的な目標としての意味合いが強いですね。

パク：『Ⅱ』では攻城戦も楽しみのひとつですが、それにあまり関心のない人も現実に存在します。そういった人たちに大規模な狩りを楽しんでもらうためにアンタラスを用意したのです。

ベ：倒すためには装備の良し悪しはそれほど関係なくて、攻城戦同様各プレイヤーがどう組織的に動くか、リーダーがそれをどう統率するかにかかっています。

パク：戦い方次第では、100名足らずでも勝てると思いますよ。

——ストーリー的には、アンタラスクラスのドラゴンが全部で6体いますね。残りの5体はいったいどのような強さなのでしょうか……。

ベ：後から導入されるドラゴンは単純に強いというわけではなく、属性が変わってくるんです。今回のアンタラスは地龍といって地の属性なわけですが、今後登場するドラゴンは火の属性だったり水の属性だったりと、特徴が違うので戦い方がまるで変わってくると思いますよ。ちなみにクロニクル3で2匹目のドラゴンが登場する予定です。

——さらにクロニクル1では決闘場やハッチリンといった新しい要素が導入されていますね。

パク：決闘場といっても完全にシステム化してしまうと汎用性がなくなってしまうので、負けても経験値が減らないようなスペースを提供して、その中で好きなように戦ってください、というものですね。結構日本人プレイヤーに合っているものなんじゃないかと思っています。

ベ：ハッチリンのほうは、その後のクロニクルでストライダー、ワイバーンへと進化します。ワイバーンは飛行船が登場するのと同じ時期に導入する予定です。私のイメージでは、攻城戦において飛行船が城を攻めて、それをワイバーンが迎撃するという戦いができればと考えています。現在はまだ技術的に問題があるのですが、なんとか実現したいと思っています。

——今後は「空」がキーワードになりそうですね。

ベ：それだけではなくて、その後は海上で行われる艦隊戦も予定しているんですよ。

——う～ん、いったいどうなってしまうんでしょう。想像がつきません。

ベ：MMORPGは5年以上もサービスするものですから、このように続けてアップデートして初めて長い間楽しんでもらえるものができると考えて



「攻城戦やクラン戦を想定して、1ワールドに1台の高性能なサーバーを使うことで、1カ所に人が集まっても簡単には落ちないように設計されています」



▲将来的にはワイバーンまで育てられるハッチリン。果たして交通手段として利用できる日は来るのか？

Column　サーバー別高レベルプレイヤーランキング

オープンベータテスト時のデータ。さすがに65レベルに到達している人は数えるほどだ（それでも驚異的だが）。まだまだアンタラスを討伐するのは先になりそうだ。

	OBT1	OBT2	OBT3	OBT4	OBT5	OBT6	OBT7	OBT8
65	—	1	—	3	—	—	—	—
64	—	—	—	—	—	—	—	—
63	—	—	2	1	—	1	—	—
62	—	2	2	2	2	—	1	—
61	4	2	1	5	2	2	1	—
60	4	16	2	3	1	5	1	—

※5月30日現在のデータです。

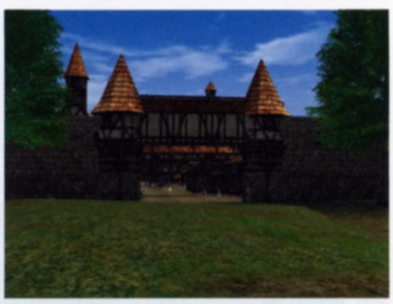
つなぎ目がないこと。ゲームでは特に、フィールドから街やダンジョンに入る時、マップ読み込みなどが行われない、または読み込みを感じさせないことを言う。従来のMMORPGは、たいていエリアごとにサーバーを設置して、エリアをまたいで移動する時には画面が暗転し、読み込みが入る。『リネージュⅡ』では、フィールドと街、一部ダンジョンがシームレスに移動できる。

※5 FPS

First Person Shooting(Shooterとも言う)の略で、1人称視点でプレイするシューティングゲームの総称。プレイヤーの体が画面に表示されず、自分の視点に近い形でプレイでき、非常にリアリティが感じられるため、熱狂的なファンが多い。1プレイが比較的短い時間で展開されるため、MMORPGのような時間の移り変わりは基本的に必要ない。古くは『DOOM(idソフトウェア)』、最近では『FAR CRY(Crytek)』などが有名。

※6 D&D

Dungeons & Dragonsの略。現在も世界で数百万人のプレイヤーがいると言われる、1974年に誕生した世界初のテーブルトークRPG。PCやコンシ



▲フィールドから読み込みなしで直接町に入れる……これをシームレスという。



◀先日行われたユーザーカンファレンス。オフ会の場としてだけでなく、直接メーカーに質疑応答できる貴重な機会でもある。

いるんです。ちなみに拡張パックを販売するMMORPGがよくありますが、『II』ではすべてオンラインアップデートだけで楽しむことができるところも特徴です。

――そういわれると、確かにお得だし手軽ですね。それでは、クロニクル3以降の構想をお聞かせください。

ベ：まずは攻め落とせる城の数の継続的な拡張、ワイバーンやシージゴーレムといった攻城手段の増加、ボスモンスターの追加、世界規模のクエストの追加、料理のシステム、ギャンブル、プレイスタイルの多様化……。

パク：メインの遊び方だけではなく、そのほかいろいろ遊べるものを用意したいと思っています。

――遊びの幅がどんどん広がっていくような感じですね。期待しています！

オフラインのユーザーカンファレンスは定期的に続けていきます

――話は変わりますが、メーカーとして、ユーザーコミュニティを育てることはしていますか？

パク：ゲームの中から直接利用できるBBSがあるのですが、これはゲームの外からでもWebページとして見ることができます。そこでいいアイデアや要望があればゲームに反映していくという形をとっています。また、数カ月に1回ユーザーカンファレンスを開いて、そこでゲーム内の統計データをユーザーに公開したり、そこで出た意見や要望などをゲームにフィードバックしたりしています。

ベ：今後日本でもオフラインのユーザーカンファレンスを定期的に続けていく予定です。ユーザーと直接会うことが、私たちにとって一番大切だと考えています。

――韓国のユーザーは、どのようなコミュニティが多いのでしょうか。

パク：日本のファンサイトのような大きなコミュニティはあまりないですね。韓国ではPCバン(※12)が普及していて、一緒に遊ぶプレイヤーはオフラインでも仲よしであることが多いんです。毎日のように顔を合わせているので、特別にWebサイトを立ち上げる必要があまりない。アメリカでも数は多くないですね。日本が一番ファンコミュニティの数が多いです。これは日本の独特の文化ととらえています。

――韓国といえばPCバンですが、攻城戦の時はやはり集まってくるのですか？

パク：大きいPCバンに攻城戦のために200名ほど集まっているのをみたことがあります。リーダーが拡声器を持って「1番隊前へ！」とか指示を出したりしていました(笑)。

――その方がチャットよりもコントロールは早そうですね。

ベ：そうですね。それが終わるとみんなで飲み会が始まるんです。

パク：韓国はプレイヤーにサラリーマンが多いこともあって、結構そういう流れになっちゃいますね(笑)。

――韓国では年齢層が高いのですか？

ベ：日本に比べるとやや高いですね。

――『I』ではゲームで知り合い、結婚したカップルもいましたが、『II』ではどうですか？

パク：日本ではまだ聞いていないですが、韓国では『II』がきっかけで結婚したという話はあります。

ベ：ゲーム内で実際の結婚式が行われるのを見たことがありますよ。参列者が一斉にエンチャント魔法をかけたりして非常にきれいでした。あと、アデナでハートを作ったり、なかなか凝っていましたね。実は、韓国で有名なプロ野球選手もこのゲーム内で結婚式を挙げたりしています。

魔法詠唱中のセリフに意味はないんです

――ここからは、ゲーム中気になった素朴な疑問を聞いていきます。まず、モンスターが時々しゃべりますね。あれはどういったところから？

ベ：私が『I』の頃からモンスターにしゃべらせるのが好きだったんです。重要な意味はありませんが、しゃべらせることで少しでも楽しんでもらえればと思っています。

――「俺を助けてくれたら1千万アデナあげよう」という言葉に結構プレイヤーが反応してます。

ベ：「助けたのに何ももらえなかった。詐欺だ！」とGMコールされたことも何度かありました(笑)。

――モンスターの中にはHPが減ってくると逃げるやつもいますね。

パク：モンスターにはAIを持たせることができるようになっています。本当はもっといろいろできるのですが、あまりモンスターを頭よくしてしまうと、倒すのに時間がかかってしまい、ユーザーがストレスを感じてしまいます。なので、現状のしゃべるとか自分の陣地まで逃げる程度に抑えています。そのかわりボスには高度なAIを入れていますよ。

――倉庫が有料なのはなぜですか？

パク：それはうちのデザインチームリーダーの「タダはない！」という信条でそうなりました。倉庫を使った時に金を取るのは聞いたことがなかったので、内部でもいろいろ話し合ったのですが、結局有料になりました。このゲームは経済のシステムを重要視していて、他のゲームよりインフレになりにくいシステムになっています。倉庫が有料なのもその一環ですね。

――船やゲートがちょっと高いのではないかという人もいます。

ベ：それを使わなかった場合の移動速度と移動時間、その間入るであろうお金などを全部計算してあの値段を出しています。これも先ほどのデザインのチームリーダーが考えました。



ューマ機のファンタジーRPGは、そのほとんどがこのゲームの世界観を多かれ少なかれモチーフにしていると言える。数年前には映画化されるなど、未だその人気は衰えることを知らない。

※7 審査
韓国文化観光部の傘下である映像物等級委員会が行う倫理審査。日本で言うと映画の映倫に相当する。映画、ビデオ、音楽、ゲームなどがここで審査され、利用可能年齢の区分が決定される。

※8 死海文書（しかいもんじょ）
20世紀中ごろに死海の近辺で大量にみつかった文書の総称。旧約聖書の写本を中心としており、世界に数多くの研究者や著書が存在する。文書の中には、堕天使ルシファーや魔女リリスになどについて書かれたイザヤ書など、ゲームファンにも興味深いものが含まれている。

※9「The Seventh Sign」
邦題「第七の予言」。デミ・ムーア、マイケル・ビーンらが出演する1988年制作の作品。黙示録に記された「七つの予言」をモチーフにしたオカルトタッチのスリラー映画。

※10 ログ
通信状況やサーバーの動きが記録されたデータ。どのプレイヤーがどんな行動をとったかなどがわかるため、サーバーが不調の際にはこのログを解析し、原因を探っていく。

※11 シージゴーレム
攻城戦の時のみに召喚できるゴーレム。城門の破壊など圧倒的な力を誇るが、これを動かすために必要な材料は莫大な量にのぼる。軽く試算してみても、しっかり活躍させるには1億アデナに迫る資金が必要となる。なお、召喚しているドワーフが倒されてしまうとこのゴーレムは消えてしまう

パク：大陸に行くための価格はちょっと高めに設定しています。いつ行っても楽しめるのであればもっと安く設定するのですが、無理して行ってもレベル的に厳しいので、きちんと鍛えてから行ってほしいという思いで、少々高くしました。大陸でやれるくらいレベルを上げているうちに、船やゲートの料金は簡単に払えるようになっていますよ。

――魔法を唱えている時に何としゃべっているのですか？

べ：あの声はハリウッドにいる何人かの声優にお願いしています。まずゲームを見せてから概要を説明して、あまり細かい注文をせずに自分たちでイメージを膨らませてしゃべってもらったんです。

――特にセリフが決まっていたわけではないんですか？

パク：はい。どこ国の言葉とかはっきりとした意味のある言葉ではないんです。声優たちのイメージがあのような言葉になりました。

――自分が死ぬと時々持ち物を落としますが、これはどのような考えからこのようなシステムになったのですか？

べ：数十年前に『NetHack（※13）』というUNIXで動いていたゲームがあったのですが、そのゲームのルールが参考になりました。古いゲームながら、エンチャントの概念などもあったんですよ。

パク：最近の流行では落とさないものが多くなってきているのですが、我々としては「完璧に安全ではない」という緊張感を出したかったんです。ただ、武器だけは落とさないようにしています。ファイターが武器を落としてしまったら、あまりにも厳しくなってしまいますからね。それと、防具とアイテムでは落とすパーセンテージを変えています。アイテムの方が若干率が高くなっていて、装備のほうが落としにくくなっています。

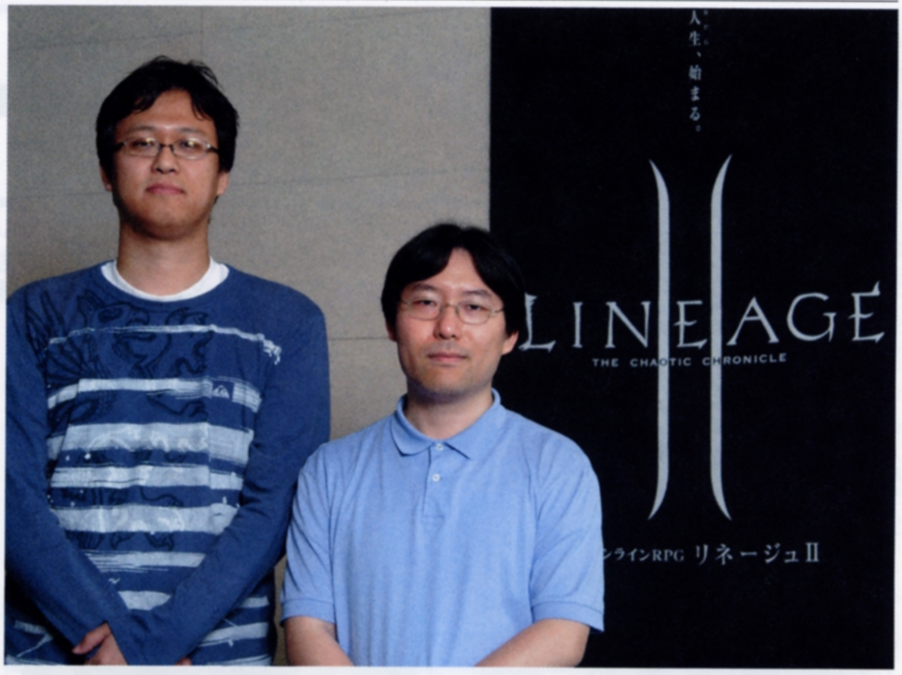
――落とした物を見つけた人の対応も議論の的ですね。

パク：これが地域によって結構違うんです。日本は拾ってあげて返す人が多いんですが、アメリカになると拾ってそのままです。でもアメリカはそれが当たり前になっていますね。韓国と台湾では結構もめることが多いです。

――返している人を見ると心が温まりますね。



▲ゲートキーパーの料金は、序盤のキャラにとってかなり高額。利用するには勇気が必要。



パク：できればそうしてほしいんですけど。

――ところで、なぜ下着が見えるように作ったのですか？

べ：一番の理由は、リアルワールドをそのままに再現したかったということです。丈の短い衣装を着て走り回れば、多少見えることは自然なことだと思っています。

パク：これまでのゲームだと、レベルが上がって装備がよくなると、どうしても物々しくなってきてしまうんですよね。我々はそこに疑問を持っていて、いい装備になってもミニスカートのようにライトな雰囲気の装備も用意しています。

――この先、何か導入してみたいシステムはありますか？

べ：ずっと先の構想なのですが、人間とコンピュータがチャットするAIを入れられればなぁと考えています。完璧なものではないんですが、実際人間と話しているような雰囲気が出せたらと思っています。ゲームに入れたい技術のひとつですね。

パク：実は開発の中でまじめに話し合ったのですが、ローカライズに問題が出てくるんです。韓国版に導入できたとして、日本版、アメリカ版、台湾版ではどうするのか。韓国だけ入れて他の地域は入れないというわけにもいかないので、現時点では導入を見送っています。それでも結構まじめに作ろうとしていたんです。会話をするとデータベースに登録されていって以後の会話に反映されるというシステムですね。

べ：日本にも『シーマン（※14）』というゲームがありましたが、あれに近いイメージですね。でも、他の仕事も山積みなっていて、優先順位の高いものから作っていく必要があるので、このシステムは当分先ですね。

パク：４つの地域でサービスしているとなると、４バージョン作らないといけないので、時間が足らなくて実現できていないんです。

――おもしろそうなシステムですね。クロニクル10くらいに登場することを期待しています（笑）。

技術的な壁を乗り越えた時 新しいゲームの形が出てくる

――それでは今後オンラインゲームはどのように進化していくと思いますか？

べ：これから何年かしたらネットワークにつながらないゲームはなくなっていくと思っています。また、MMORPGもパッケージゲームのいいところをどんどん吸収しておもしろくなっていくと思います。コンシューマゲームもオンラインにつながるものが増えると思いますし、可能性は無限だと考えています。

パク：私はこれから５～10年は技術的な壁を克服していく時だと考えています。いかにいいアイデアがあっても、その壁のためにできないことが多いですから。その壁を壊せれば、新しいゲームの形というものが出てくると思います。それがどういう形になるかは現時点ではわからないのですが。

――最後に日本のファンにひと言ずつお願いします。

べ：実は日本という国はゲームの先進国なので、日本でサービスするということは興奮することだし光栄です。多くの人たちが楽しんでくれることを期待したいです。よろしくお願いします。

パク：一生懸命作ったので、楽しく遊んでください。

――本日はお忙しいところありがとうございました。

ので、攻撃側はドワーフの護衛も計算に入れないといけなくなる。

※12 PCバン（PC房）

日本で言うネットカフェ。韓国では非常に普及しており、各PCバンごとのコミュニティも発達している。文字だけではなく、声によるコミュニケーションができるため、チーム戦などに効果を発揮する。日本のネットカフェに比べ安価なところが普及した要因のひとつと言われている。

※13『NetHack』

1980年代中ごろに人気を博したRPG。オリジナルはUNIX上で動き、ダンジョンやキャラはテキストや記号で表現されていた。空腹、エンチャントなど、RPG的な要素がふんだんに盛り込まれていた。現在でも有志によって様々なプラットフォームに移植され、楽しんでいる人は多い。

※14『シーマン』

ビバリウム制作。マイクデバイスを通して仏頂面の人面魚「シーマン」との会話が楽しめる異色作。ドリームキャストで1999年に発売され、後にPS2に移植される。発想の斬新さから数々の賞を受賞した。



◀召喚ができれば、攻城戦において圧倒的な破壊力を発揮するシージゴーレム。

THE WORLD OF LINEAGE II

スタッフインタビュー

Part2：グラフィックチーム編

『リネージュII』は、ゲーム内のビジュアルはもちろん、キャラクターデザインや各種イラストレーションも魅力。そんなビジュアルイメージを生み出すお２人にもお話を聞いた。



NCソフト グラフィックチームリーダー **ファン・チョルン氏**

『リネージュII』すべてのグラフィックイメージをコントロールする、ビジュアル面のリーダー。早い段階から『II』のプロジェクトに参加し、3Dのノウハウを蓄積してきた。最近お子さんが生まれ、今までより優しくなったとの周りの声に本人は、「優しいのは昔からです」と反論。



NCソフト イラストレーター **ジョン・ジュノ氏**

キャラクターデザインからイラストレーションまで、市場に向けたビジュアルを描くイラストレーター。日本のゲームやアニメ、イラストレーターに大きく影響を受ける。格闘ゲーム好きで、『バーチャファイター』シリーズが一番好きとのこと。使用キャラはパイとシュン。

オリジナリティやクリエイティブな感覚を調和させたかった

――本日はよろしくお願いします。まずお２人のゲームの制作における役割を教えていただけますか？

ファン・チョルン氏(以下：ファン)：『リネージュII(以下『II』)』に関するすべてのグラフィックを統括しています。具体的には、ビジュアル関係の製作物、グラフィックチームのポリシーや方向性などの提案、チームスタッフの管理のマネジメントなどを担当しています。

ジョン・ジュノ氏(以下：ジュノ)：私は、開発の時はキャラクターデザインなどを担当しました。現在はマーケティングの方でポスターイラストなどを手がけています。

――『II』のイラストをどのような経緯で描き始めたのですか？

ジュノ：以前は他のゲームのビジュアルなどを描いていたのですが、企画の方から声をかけていただいて、それで描き始めました。

――ファンさんの『II』にかかわるきっかけは？

ファン：『II』のプロジェクトに携わる前は、他の会社でＰＣゲームやオンラインゲームなどのグラフィックを作っていたのですが、全部２Ｄのゲームだったんです。３Ｄのゲームをやってみたいなと思っていたところにこのお話をいただき、参加することに決めました。

――『II』の制作にあたって、「これは実現しよう」といったコンセプトやテーマのようなものを考えましたか？

ファン：とりあえず『II』は中世的なファンタジーということでスタートしましたが、ヨーロッパなどで作られたものを見ると、歴史に忠実な、検証がしっかりなされたゲームが多かったんです。『II』ではそれらから脱皮して、自分たちのオリジナリティやクリエイティブな感覚を調和させたものを作りたいと最初に考えました。

――プレイ環境が少し高めに設定されていますが、それによって実現できたことはありますか？

ファン：スペックを高く設定することで、キャラクターを表現する時に肌のなめらかさや手の長さといった、人体のラインの美しさなどが表現できるようになったということがよかったですね。

ジュノ：非常に多くのキャラクターがスクリーンの中で動くところもポイントですね。

ファン：それと背景スケールの大きさも見てほしいです。遠くにある山がきれいに見えますし、そこで移動している他のプレイヤーも見えたりします。これは他のゲームではあまりないことではないでしょうか。推奨環境を高くしたおかげで、それらのことを実現できたのです。

――時間の移り変わりによって背景の見え方もかなり違いますね。

ファン：ゲーム中の時間の経過による背景や雰囲気の変化というのは、太陽の動きによってちゃんと変わるように設定されてます。ただ、それを表現することによって、マシンの要求スペックが高くなってしまうなど、犠牲にしなければならない部分がどうしても出てきてしまいます。それについて社内で反対の声もあったのですが、やっぱりリアルな世界をゲーム内で表現したいという意思のほうが強かったので、その仕様を採用しました。

露出度が高いのは肌の色を強調したいから

――このゲームの特徴のひとつとして個性的なプレイヤーキャラクターが挙げられますが、キャラクターをデザインするにあたって、グラフィックチームから注文があったのですか？

ファン：仕事の流れとしては、企画室で種族を決めてもらって、それがグラフィックチームにまわってきます。そして各種族を象徴する、例えばオークであれば「力」、エルフであれば「高貴な感じ」といったイメージのガイドラインをこちらで作って、それをイラストレーターに渡します。

ジュノ：イラストレーターはその与えられたコンセプトの中で自由に表現をするんですけど、『II』の初期のころは３等身のキャラを描いたりもしていました。自由な発想の中で、デフォルメ路線で行くのか、リアル路線で行くのかは、描きながら詰めていきました。

――各種族がどのような流れで今のデザインになったのかお聞きしたいと思います。まずヒューマンから。

ジュノ：ヒューマンは、なんといってもメインキャラクターなので、ごく普通の人間といった感じです。女性の方はセクシーな感じよりも、健康的な感じにしました。男性の方は、日本だと美少年系が好まれるようですが、あえて貫禄のある重みのある容姿にしました。

――イラストのほうも、ヒゲが生えてたりして、かなりワイルドな感じですね。

ジュノ：やっぱり冒険ものなので、多少ワイルドでないと(笑)。

――エルフはいかがですか？

ジュノ：全体的に高貴、貴族的なイメージです。男性の方は美少年系の雰囲気にしました。女性は、最初描いた時はもうちょっと体のラインにボリュームがあったんですけど、他の種族と少し差別化したくて、ややスリムにしました。日本でも人気のあった漫画の中で「ファイブスター物語」のファティマを参考にさせてもらいました。

――逆にダークエルフはボリュームがありますね。

ジュノ：ダークエルフのデザインは、初期のころ肌が青くなかったのですが、韓国でも有名な結城信輝さんの「ロードス島戦記」というアニメに、ダークエルフに似た感じのキャラがいたので、差別化するためと冷酷な雰囲気を出そういうことで、あのような肌の色にしました。オークとともに、異界のキャラクター的な感じにしたので、プレイムービーではいつも悪役がオークとダークエルフなんです(笑)。ちなみに、オークもダークエルフも露出度が結構高いんですけど、これは肌の色を強調したくてそのような衣装のコンセプトにしました。たぶん、本当の人間のような肌の色だった



▲確かに着込んでいたら肌の色はあまり目立たない。特徴をしっかりとユーザーに伝える意図があっての露出度なのだ。

※このインタビューは５月下旬に行われたものです。

ら、あれだけの露出はできなかったと思いますが、肌の色のおかげであまりどぎつくない感じでできました。ここまで決めるのは本当に時間がかかりました。

――最後、いよいよドワーフですが(笑)。

ジュノ：1番問題だったのがドワーフでした。いわゆるファンタジーの世界観で言うと、女性であってもドワーフはヒゲもあるしおばさんっぽい感じだったので、こんなのやめようよっていう話も出ました。でも、設定ではドワーフも必ず男女いなければいけないということで、ドワーフの女の子は悩みに悩んで作られました。

ファン：たぶん、ドワーフなんて誰もやらないだろうっていう意見がありましたが、それをなんとかしてプレイさせるにはどうしたらいいのかと考えました。そうして、ちょっと子供っぽい女の子ができあがりました。

ジュノ：特に日本市場を狙ったわけではなかったのですが徐々に日本テイストが入っていきました。作りながら、これは日本に出したらウケるだろうなっていう感触はありました。

――初めて見たときは衝撃的でしたもん(笑)。

ジュノ：アジアではけっこうウケがいいんですけど、アメリカでは1番嫌いなキャラ1位だそうです。

――ドワーフっていう種族がいると聞いて、ドワーフの女性ってどうなるんだろうと気になっていたんです。それが女の子になってて、ビックリしました。

ファン：全てのキャラはコンセプトの段階から具体化するまでに時間がかかったんですけど、ドワーフの女の子は最も時間がかかりました。それと、キャラクターを作るのに、もうひとつ考えなければいけなかったのがコスチューム関係です。各キャラに着せることによって、雰囲気が変わりますが、統一したイメージに加え、それぞれのキャラに似合うコスチュームを作らなければいけなかったので、それがちょっと大変でした。最初コスチュームを決める時に、同じコスチュームでキャラクターによってデザインは一緒だけれども、サイズだけ違うようにすればいいんじゃないかという簡単なやり方を考えていました。しかし、もうちょっと欲を出して、同じアイテムでもエルフが着た時とダークエルフが着た時でデザインが違うような、その種族の特徴が生かされるようにしようということになったんです。この決定は、正直墓穴を掘ったと思います(笑)。おかげで、同じアイテムでも種族によって違うので、作ったアイテムは1,200種類を超えました。だから、なんであんな風に決めてしまったんだろうと、一時すごく後悔しました。

――でもそのおかげで、自分のキャラに似合う装備みたいな好みが出ますよね。特にミスリルチューニックセットなどは意見が分かれます。

ジュノ：黄色いミスリルチューニックを着たドワーフ女性がずらっと並んでいると、なんだか幼稚園児みたいな雰囲気です(笑)。



◀話に出てきた幼稚園児スタイル。ふだんあまりローブを着ない種族なので、ちょっと新鮮。

――ヒューマン男性に至ってはスカートですもんね。

ジュノ：アイテムの統一性を最低限おさえておかなければいけないなと思って作りましたが……韓国でも、男性のスカートは嫌われる傾向にあるので、正直「しまったーっ！」という感じでした。デザインの段階でも、ファンさんが「それはあり得ないだろー」って言って反対しましたが、私が強引に進めてできあがったものなんです。なぜそのようになったかと言うと、『ベイグラントストーリー(スクウェア・エニックス)』というPSソフトのキャラクターデザイナーで、吉田明彦さんという方がいるのですが、彼のビジュアルセンスが大好きなんです。男性を女性的なデザインで描くという……『II』を作り始めた当初、かなりの影響を受けていたので、男のスカートといったデザインに反映させていきました。

技術だけに頼らない グラフィックを作りたい

――ちなみにおふたりが気に入っているキャラはどれですか？

ファン：ヒューマンメイジですね。

ジュノ：3年近くも毎日描き続けてきたので、飽きてしまってどれもあまり……。でも描いてて楽しいのはドワーフ女性ですね(笑)。

――ところで、ジュノさん個人としては、どのようなタッチがお好きなのですか？

ジュノ：かっこいいものなら何でも。あと、日本の「萌え」な感じも好きですし、アメリカンスタイルのような重い感じも好きです。

――影響をうけたイラストレーターはいますか？先ほど『ベイグラントストーリー』の吉田明彦さんに影響されたという話がありましたが。

ジュノ：『ストリートファイターIII』のイラストを描いている安田朗さんも好きですね。

――2人ともゲームを作っていらっっしゃいますが、ふだん他のゲームで遊んだりしますか？

ファン：去年くらいからものすごく忙しくなってしまったので、ゲームをする時間がないんですけど、基本的にゲームは大好きです。

ジュノ：私のほうはいわゆるファミコンの世代ですので、今のパソコンよりコンシューマーゲームの方が好きです。例えば『女神転生』シリーズとか。最近では『III』を遊びました。

――映画とかアニメで、お好きなものはありますか？

ファン：ホラーとミステリー以外なら何でも見ます。ホラーとミステリーは生きていくのがいやになるので嫌いです(笑)。アニメは「機動戦士ガンダム0083」かな。

ジュノ：私は全く逆で、ホラーとミステリーが大好きです。「X-ファイル」みたいなのもいいですね。アニメは私も「0083」。カトキハジメさんのデザインが好きなんです。

――ファンさんにお聞きしますが、グラフィックとして今後挑戦してみたいことはありますか。

ファン：技術的な要素によって美しいグラフィックを作るのではなくて、本当に皆さんの心に感動を与えられるような、感性の部分に訴えられるようなグラフィックを作っていきたいと思います。最近はあまりにも技術が発達し過ぎていてきれいなだけというグラフィックが多いので、技術だけに頼らない、雨の日に飲むコーヒーのような感じといった人間のいろいろな感情を、表現できたらなと思っています。

――最後に、日本のリネージュIIのファンに一言ずつお願いします。

ファン：美しい世界を作るためにたくさんの努力をしてきたので、皆さんも1度はそこにはまっていただけたらと思います。

ジュノ：これからも開発側としてベストを尽くしていきます。文化的な違いから受け入れられないところとかもあるかもしれないですが、そこは大目に見ていただいてポジティブに応援してください！

――ありがとうございました。



▲月をバックにポーズを決めてみる。このような写真が取れるのも『リネージュII』ならではだ。



THE WORLD OF LINEAGE II

「Chronicle 1」
その魅力の数々

クロニクル1の導入によって、際限なく広がり続ける『リネージュII』の世界。その中でも、とりわけ魅力的なのが大人数のプレイヤーが集うことで実現する要素の数々。そんな、多くのプレイヤーを魅了してやまないクロニクル1の愉しみに迫っていく。

壮大かつ華麗なる攻城戦の世界

誰もが憧れる城主の地位



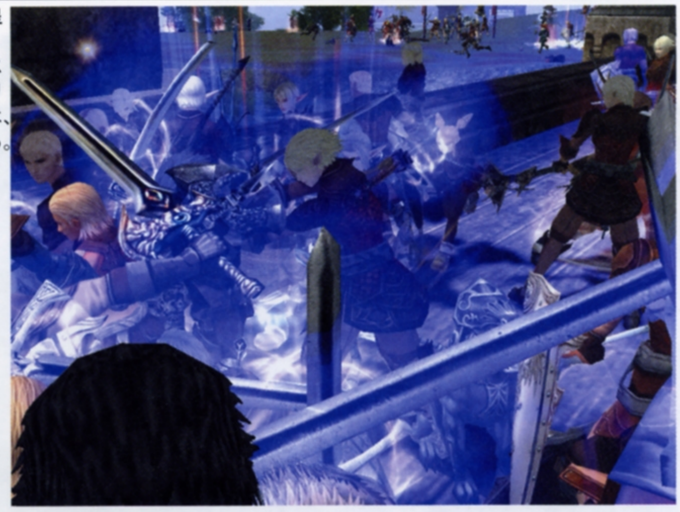
たった1人のプレイヤーのみが就ける、城主の座。そこに立てるのは、仲間とともに戦いに挑み、そして勝利した者のみ。さあ、ともに手を取り立ち上がれ！



各地の城を舞台に、これほどまでに大規模な戦闘が繰り広げられる攻城戦。1人1人の力はわずかでも、手を組み戦うその能力は、計り知れないものになる！

攻城戦

世界に君臨する証ともいえる、一国の城主。その座を巡って、人々は争いを繰り返す。だが、選ばれし者に求められるのは、己の強さだけではない。手を差し伸べてくれる大勢の仲間と、その力を存分に生かすカリスマが求められるのだ。そんな『リネージュII』の醍醐味の1つ、攻城戦の魅力をお届けしよう。



遠景では乱戦の様相を呈しているように見えるが、参加プレイヤーは持てるスキルを発揮して戦いを繰り広げていく。勝敗の行方は、各々の戦いにかかっている。



攻城戦に参加するだけなら、誰でもそこに居場所はある。だが、城主を目指す者には、いくつもの条件が求められ、それを満たした者のみが城主となれるのだ。

「城」を求めて集いし幾千の冒険者たち



かつてない大規模戦闘の興奮と感動が味わえる「攻城戦」

一国の城を賭けて戦う唯一無比のPvPコンテンツ

プレイヤー同士の戦いによって、支配の歴史が刻まれていく攻城戦。一国の城主の座という魅惑に、これほどまでに数多くのプレイヤーがせめぎ合う。１つの目標に向かって、仲間が団結して戦うところに、従来のＰｖＰ戦では味わえないおもしろさが秘められているのだ。

まだ未体験のプレイヤーはぜひ、この壮大なる攻城戦の世界に、一日も早く足を踏み入れてほしい。



～いざ進め、争乱の攻城戦へ～

戦いを制して城を所有するためには、血盟レベルが４以上であることが必須条件。ただし、攻城戦に参加するだけならば「血盟」に入ってさえいれば誰でも参加できる。みごと城を手中に収めたならば、一定期間はその城主のものとなる仕組み。だがしばらくすると、その城は再び攻城可能な状態となる。そのため現在の城主は、新たな挑戦を受け、今度は城を守る立場となるのだ。

・参加条件・

血盟レベルが４以上

（血盟レベル４未満も参加はできるが城の所有権はない）

・攻城戦のスケジュール・

城内のNPCに聞く



▲攻城戦への参加登録や期日の確認は、各城の門前に立つ伝令に話しかけて行う。



新たな支配者となるべく名乗りを上げる

城に攻め込む者たち

まず血盟レベル４以上の血盟主が攻城戦への登録を行う。次に現在の城主が戦闘の時刻を決めることになる。これら一連の登録後ならば、血盟レベル４未満の参加者も、血盟単位で参加登録が可能になるという仕組みだ。

現在の支配者を支持する

城を守る者たち

一定期間が過ぎると、現在の城主は次の攻城戦の決行日を決めなければならない。防御側として攻城戦に参加する場合は、城外のNPCに話しかけ「防御側の参加登録」を選択。城主に承認されれば、一緒に防衛に当たれる。



全ての城と領地を支配するアデン城

城主になると、その領地の支配者という名誉のみならず、税金を徴収するなどの政治・経済の中心的役割を担うことができる。特に、最も規模の大きいアデン城の城主は、ほかの４カ所の城からも税金を集めることができる。アデン城の城主になるということは、この世界のすべてを治める覇者といえよう。それだけに、この地での戦いは絶えないのだ。



アデン城

5つの城を舞台に繰り広げられる戦い

グルーディオ城





ディオン城

ギラン城





オーレン城

集団戦ならではの戦略が火花を散らす

地の利を生かせるかが勝利のカギを握る

攻城戦ならではの戦い方をいかに活用できるかによって、人数以上の戦力を発揮することができる。そんな特殊スキルを発動する場所や、各種トラップの設置場所が、各城には用意されている。また、その活用方法も、攻める側、守る側それぞれの立場で異なる。お互いの利を指揮官が発揮できるかどうか。そんなところにも、大人数プレイならではの楽しさが盛り込まれているのだ。



～2時間におよぶ長き戦いを制する～

攻城戦が始まると、防衛側のキャラには盾マーク、攻城側のキャラには剣マークが表示される。城内には「聖物保管所」という場所があり、攻城側の血盟主のみが、この前で「支配者の刻印」というスキルを使用可能。一定時間の交感（支配権を移動する行為）に成功すると、血盟主は新しい城の主として認められ、城主が交代。攻城戦開始から2時間が経過した時点で、最終的に城を占領している血盟が城主となる仕組みだ。

・勝利条件・

「聖物保管所」で
「支配者の刻印」を使う

↓

攻城戦の終了時間に
城を占拠している

↓

勝利!!



攻城側が聖なる物との交感に成功すると、攻城側と防御側の立場がチェンジすることになる。これを繰り返し、最終的に交感に成功した血盟主が、新たな城主として迎え入れられるのだ。

狙うは城の「聖物保管所」



交感には約3分ほどの時間を要する。この間を狙って、防御側は交感を阻止することになる。こうして2時間におよぶ戦いが展開。この聖物保管所こそ、攻城戦における最も激戦エリアとなる。

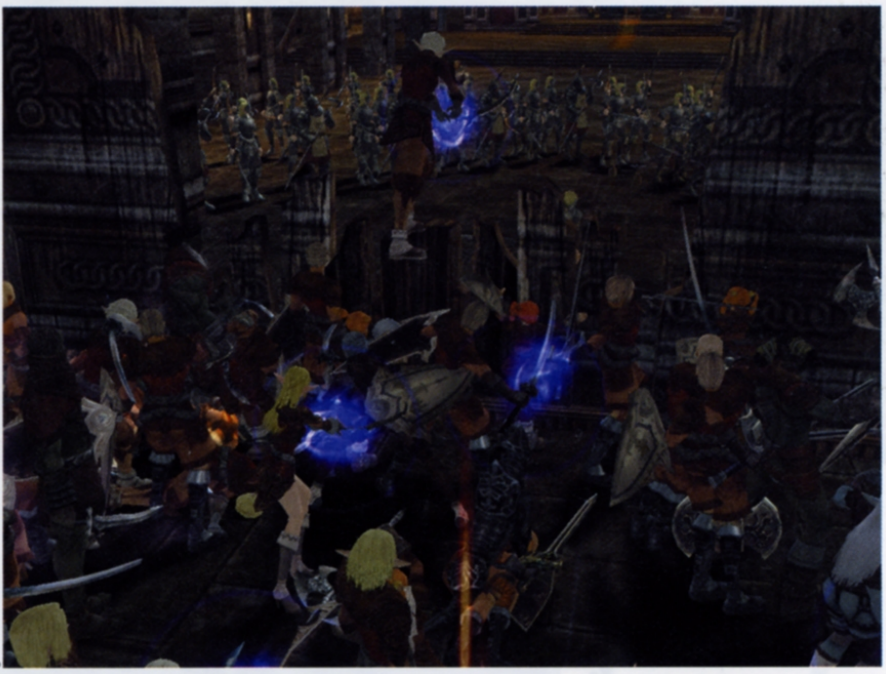
攻城戦を熱くする仕掛けの数々



攻城戦において、防御側はおもに「傭兵」と「城門」という要素が重要になる。一方の攻城側には「ゴーレム」という召喚スキルが頼もしい味方となってくれる。これらを使いこなせるかどうかによって、戦局の行方が大きく変わっていくことは間違いない。

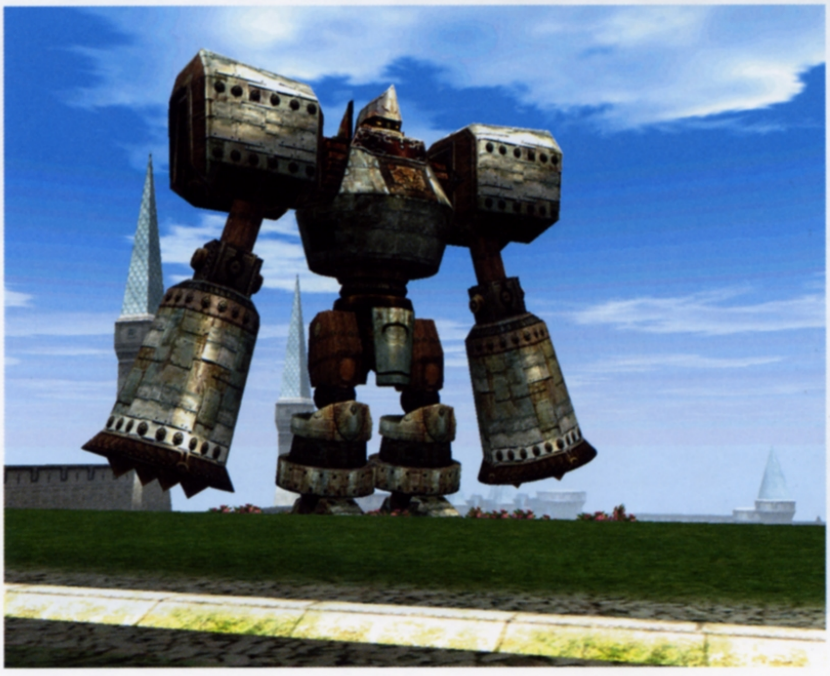
敵の侵入を防ぐ「傭兵システム」

城主は、傭兵を雇い入れることで、主要エリアに鉄壁の守りを築くことができるようになる。こうした攻城戦前の下準備が、勝負のカギを握っている。



侵略者の行く手を遮る強固な「城門」「城壁」

城門もまた、重要な拠点の1つ。城門および城壁はＨＰを持ち、その分だけ敵の攻撃に耐えられる。ふだんからこの城壁を強化しておくことも、城主の役目だ。



ドワーフ(ウォースミス)の召喚スキルによって、巨大なゴーレムを呼び出すことができる。攻城戦においてドワーフは、重要な役割を担うことになる。

起死回生の機会を生み出す「ゴーレム」



友のために戦う自分がいる

仲間のためなら命を賭しても戦い抜く……。血盟とは本来、固い絆で結ばれているもの。仲間の決意は、行動や言動から、モニター越しでも感じられるはずだ。





冒険を彩るプレイヤー同士の絆

支え合う仲間がいる喜び



血盟

この世界で生きていくために絶対欠かせない、プレイヤー同士の絆。これをゲーム中では「血盟」と表す。この血盟がもたらす、さまざまな絆のかたちを追っていく。

同じ世界に生きるプレイヤーたちを絆で結びつける「血盟」システム

血盟だから味わえる冒険の楽しみがある

血盟主と、多数の血盟員によって構成される「血盟」。このシステムによって、気の合う仲間たちが集い、血盟チャットでおしゃべりしたり、一緒にパーティを組んで遊ぶといった、充実のひと時を過ごすことができる。さらに注目は「血盟」にレベルが存在する点だ。このレベルアップは、メンバーの協力なくして達成することはできない。1つの目標に向かって団結する喜びがここに！



～ああ素晴らしき血盟ライフ～

創設当初は10人までメンバーを集めることができる血盟。レベル上げや攻城戦を通じて、血盟そのものを大きくしていく。血盟スキルのレベルを上げていけば、最大40人も加入できるようになり、やれることも増える。



◀血盟は、レベル10以上のキャラであれば、誰でも作成可能。作ることは簡単なのだが……!?



レベル上げやクエストに挑む

同じ血盟に加入していれば、ほかの血盟メンバーがログインしているかどうかもひと目でわかるので便利。気心の知れた仲間とともに行動すれば、冒険の楽しさもまたひとしお。レベル上げやクエストに出かけてみよう！

・血盟スキルリスト・

レベル	主にできること
0	血盟の創設
1	血盟倉庫の管理
2	アジトの管理
3	血盟紋章の登録
4	攻城戦参加
5	同盟の締結

攻城戦にチャレンジしてみる

攻城戦に参加するには、なんらかの血盟に所属している必要がある。たとえ血盟スキルが低くても、仲間とともに腕試し！ そんな遊び方ができるのも血盟ならでは。長き冒険生活の中で、自分にピッタリの血盟を見つけよう。



血盟の拠点となる「アジト」

血盟メンバーたちが集う、いわばマイホームともいうべき場所がアジトである。このアジトは、グルーディオ城の村、グルーディン村、ディオン城の村の3カ所に計12戸が建てられている。アジトを手に入れれば、よりよい血盟ライフが過ごせることは間違いない。そして、アジトを持つことは血盟にとって1つのステイタス。そんな贅沢な血盟ライフを目指してみよう。



・メリット・

- アジト内でHP&MPが回復する
- アジト専用テレポーターが使えるようになる

・デメリット・

- 落札する必要がある
- アジト使用料を払わなければならない



アジト管理人

アジトにはこんな使い道がありますよ！

みんなで狩り場へひとっ飛び!!

アジトを所有する血盟員は、アジト専用テレポーターを利用することができる。村の広場や入口付近に飛ぶのはもちろん、近くの狩り場へも飛べるという、うれしい機能もアリ。これは、レベル上げなどの際、血盟員みんなで行動するときにも役に立つはずだ。ただし、テレポート機能を活用するためには、利用料金が必要。また、血盟1つにつき、城かアジトどちらか1カ所を所有することができる。ただし、アジトの維持にはそれなりにお金がかかることも覚えておきたい。そのため、メンバーみんなで協力して経費を分担することも欠かせない。

ドワーフが集まれば合成工場に!?

アジト内では、HP&MPが回復率がアップするという特典付き。このMP回復機能を活用すれば、ウォースミスなどのドワーフが、効率よくアイテムを製作するのにもってこい。アジトの維持に支払う使用料は高めだが、こうしたアイテム製作などの使い道が確立されれば、血盟のための資金もじゃんじゃん稼げるようになるはず。この点も楽しみなところ。ちなみに、アジト使用料は1週間ごとに徴収されるので、支払いをお忘れなく。未納になると、残念ながらアジトを追い出されてしまうのだ。そんなアジト運営にも、血盟の団結力が問われるのだ。

～こんな遊びも楽しめる～

他の血盟と同盟or敵対

血盟スキルのレベルを5まで上げると、血盟同士で同盟を結んだり、その逆に宣戦布告することもできる。同盟は一緒に協力して、血盟仲間と同様に助け合ったりする。逆に宣戦布告をすると、その血盟メンバーとは敵対関係になる。そうなると、街中で出会おうものなら殴り合いに、なんてこともできる。こうしたグループ単位での交流も用意されているところが、このゲームの魅力の1つ。血盟スキルをレベルアップさせたら、ぜひともそんな楽しみ方も試してみてほしい。



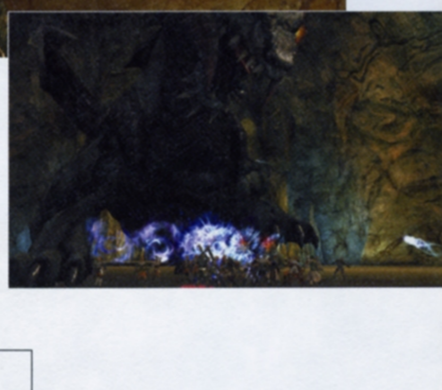
ふだんは仲のいい血盟メンバーと決闘場で対決はいかが？　経験値を減らさずにＰｖＰが楽しめるので、仲間の実力を試してみたい時にはもってこい。

己の実力を決闘場で競う





最凶のモンスターがキバを剥く



アンタラス

まごうことなき世界最強のモンスターが、ついにその凶暴な姿を現した！　大陸全土のプレイヤーの英知を結集させて、いざアンタラスに挑むべし!!

世界を脅かす巨大モンスター現る

全てのモンスターの中で最も恐ろしい存在とされるドラゴン。その中でも、大陸のはるか奥地の洞窟に潜む地竜アンタラスが、深い眠りから目を覚ました。「ギランの災い」と呼ばれ、恐れられていたこのドラゴンに、命を賭けて挑む冒険者はいるのだろうか。

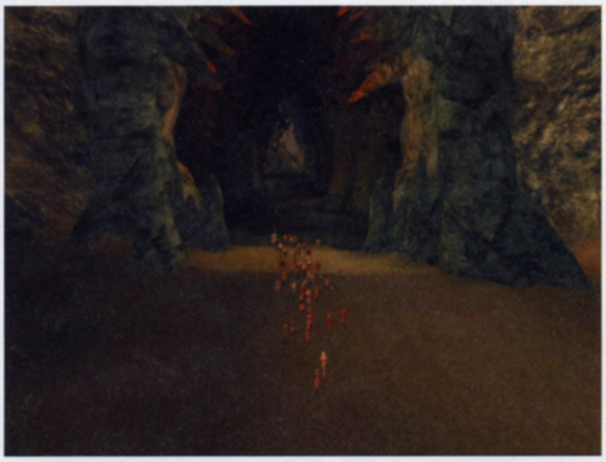


果たしてコイツを倒す術はあるのか

～巨大な力に立ち向かう面白さを体験せよ～

アンタラスの襲来に危機感を抱いたアデン王国は、アンタラス討伐を計画。勇猛な冒険者を集め、大規模な討伐隊を編成しようとしている。腕に覚えのあるプレイヤーは、ぜひとも志願してみるべきだろう。

アンタラスを見て驚かされるのは、その体の大きさ。プレイヤーキャラと比較すれば、その大きさは一目瞭然。攻城戦とはまたひと味違う、組織的な戦いが要求されるのだ。



この洞窟の中へと進むためには、特定のクエストをクリアしてアンタラス討伐の資格を得る必要がある。脅威的な敵だけに、討伐資格も簡単にもらえない？

ヤツのねぐら「アンタラスの棲処」



▲洞窟の奥からついにその姿を現したアンタラス。画面奥に見えるプレイヤーたちとの大きさの差は、あまりにも大きい。



巨体を振り回して暴れるアンタラス。その大きな足で踏まれようものなら、即死は間違いないだろう。これほどの敵に、プレイヤーたちはどう挑むのか!?



仲間との連携が勝機を生み出す

THE WORLD OF LINEAGE II

さらなる楽しみを生みだす

「Chronicle2」以降の世界

すでに次のアップデート時期が発表され、さらなる進化の可能性が見えてきた『リネージュII』。ここでは、ひと足お先にさらなる新たな世界を見ていこう。広がり続ける冒険シーンに、プレイヤーの期待は高まるばかり!!

さらなる進化を遂げる『リネージュII』の世界

前出の開発者インタビューでも語られていたように、次のアップデートではプレイヤーたちの足となる乗り物が用意されている。飛行船やワイバーンといった、大空を飛べる乗り物が登場するというから楽しみなところだ。ここでは、ワイバーンやストライダーへ成長を遂げることが明らかになっている「ハッチリン」の可能性について、クローズアップしてみたい。



～今後導入される新要素～



第1段階
ハッチリン

現段階では、ペット的な役割と同等のハッチリン。だが、通常のペットと大きく異なるのが、その進化の可能性だ。今後のアップデートに備えてハッチリンを育てておこう。

大きな瞳と小さい体がとってもキュートなハッチリン。てくてくついて歩いてくるカワイイ姿に、心奪われるプレイヤーも多いはず。だが進化を遂げると……。



第2段階
ストライダー

特定の条件を満たすことで、プレイヤーキャラを乗せることができるストライダーに進化。高い機動力は、攻城戦でその威力を発揮して大活躍する!?



さらに成長を遂げると、ついには大空へ羽ばたくワイバーンへと姿を変える。プレイヤーを背中に乗せ、世界中を自由に飛び回れる日がやってくるのだ。

第3段階
ワイバーン

世界に6体存在する最強のドラゴンたち

なんと世界最強のドラゴンも、多数追加される！ 地竜アンタラスを含めた、6体のドラゴンがいずれは姿を現すというのだ。しかも各ドラゴンはそれぞれ属性が異なるため、その倒し方も、ドラゴンごとにまったく変わるという。

THE WORLD OF LINEAGE II

LINEAGE II
インフォメーション

東京・大阪で開催されたテスターイベント「リネージュII テスターカンファレンス」。オフ会のような雰囲気の中で行われたそのカンファレンスの模様に加え、『リネージュII』の関連情報をまとめてお届けしていく。

EVENT

200人のテスターが集結! 「リネージュII テスターカンファレンス in TOKYO」

5月29日、都内某所にて開催された「リネージュII　テスターカンファレンス in TOKYO」には、オープンベータテスター200名が参加した。この日は、キャラクターの平均レベル、職業人気ランキングといったオープンベータテストの報告が行われた他、GM（ゲームマスター）の鳴野永衛氏により「攻城戦」についてのアドバイスなども行われた。また、会場では同じサーバーのプレイヤーが集まり、短い時間ながらオフ会を楽しむ場面も見られ、イベントは終始賑わっていた。



▲約200名のテスターが参加した東京のカンファレンス。ビジネスチームマネージャー越知雄一氏によりオープンベータテストの状況報告が行われ、参加テスターの視線がスクリーンに向けられた。



▶質疑応答では、テスターのさまざまな要望も、運営サイドへダイレクトに届けられた。



◀同サーバーのテスター同士が親睦を深めるという場面も見られ、会場はオフ会の雰囲気に。

大阪でもテスターカンファレンス開催

大阪でも6月6日にカンファレンスが開催され、500人の応募者の中から抽選で200名のテスターが参加した。こちらでは、特別ゲストとしてグラフィックチームリーダーであるファン・チョルン氏、イラストレーターのジョン・ジュノ氏が出席し、これまでに公開したイラストについて解説。グラフィックが大きな魅力の『リネージュII』だけに、参加者も興味津々でジュノ氏らのコメントに耳を傾けていた。また、この日初公開となるイラストが用意され、参加者は強い関心を寄せていた。



▲スクリーンに映し出されたそれぞれのイラストの内容について、ファン氏とジュノ氏がコメント。

TOPICS

これで『リネージュII』が快適に遊べる!

現在、『リネージュII』の快適なプレイ環境を提供する推奨デスクトップPC、ノートPC、およびグラフィックカードが発売されている。それぞれの製品には、「リネージュII スターターキット」が付属する他、デスクトップPC、ノートPCにはオリジナル壁紙などの特典も用意されている。PCの買い替えを検討している人、ならびに快適なプレイを求めている人は『リネージュII』推奨の各製品に注目だ。



リネージュII スターターキット クロニクル1 戦乱を呼ぶ者たち

◀パッケージ版の「リネージュII スターターキット」。ゲームクライアントCD-ROM、スターティングガイド（マニュアル）、30日間無料プレイチケットが同梱されている。



リネージュII推奨 HP Compaq Desktop d330MTオリジナルモデル

価格：139,800円（税込）
販売元：日本ヒューレット・パッカード

☆日本ヒューレット・パッカード
公式ホームページアドレス

http://welcome.hp.com/country/jp/ja/welcome.html

※モニターは別売りです。

リネージュII推奨グラフィックカード
ELSA GLADIAC FX 935XT
ELSA GLADIAC FX 736 256MB
ELSA GLADIAC FX 736 128MB

価格：オープン
販売元：エルザ ジャパン

☆エルザ ジャパン
公式ホームページアドレス

http://www.elsa-jp.co.jp/





リネージュII推奨 Endevor NT 7100proオリジナルモデル

価格：216,300円（税込）
販売元：エプソンダイレクト

☆エプソンダイレクト
公式ホームページアドレス

http://www.epsondirect.co.jp/products/rmodel/lineage.asp

リネージュII ビジュアルファンブック



STAFF

Producer	江口 聡（電撃オンライン）
Directors	小西 康雅（電撃オンライン） 梅田 格（電撃オンライン）
Editors	青木 智彦（電撃オンライン） 宮崎 義憲（電撃オンライン）
Writers	田中 弘二 井上 寿治 藤平 吉和（有限会社カラーフィールド）
Art Direction Cover Design	元 良志和（design CREST）
Design	design CREST
Design/DTP	有限会社東海創芸
Photograph	林 久平 舟橋 利尚
Special thanks	NCsoft Corporation. エヌ・シー・ジャパン株式会社 今井 洸一（電撃オンライン） 眞鍋 航希（電撃オンライン） 西岡 美道（電撃PlayStation編集部）

発　行……………2004年8月5日　初版発行

発行者……………佐藤 辰男
発行所……………株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
TEL.03-5281-5389（編集）
発売元……………株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）
印刷所……………大日本印刷株式会社

Printed in Japan

ISBN 4-8402-2776-4　C0076